PREVIEW

FINAL FANTASY 8

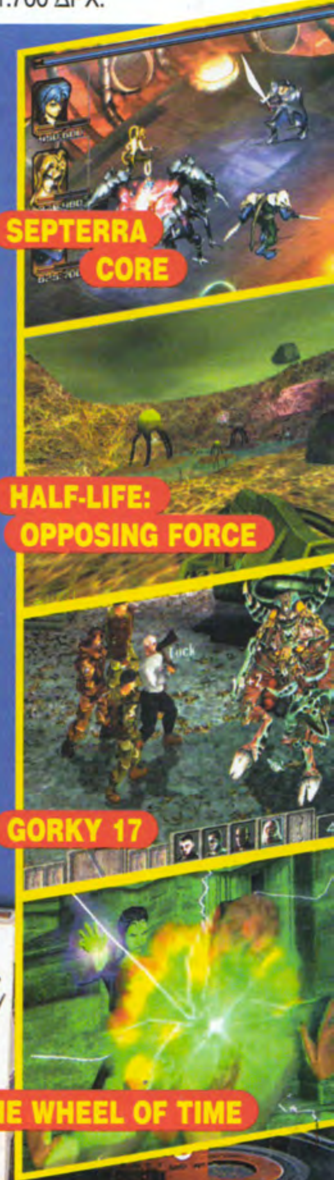
ΘΥΡΑ WEB
ΓΑΥΡΟΙ & ΒΑΖΕΛΟΙ στο INTERNET

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

PC master CD-ROM

ΤΕΎΧΟΣ 115 1 ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΥ 2000 ISSN 1105-5472 1.700 ΔΡΧ.







ΔΗΜΟΠΡΑΣΙΕΣ ΣΤΟ INTERNET

ΠΑΡΕ ΚΟΣΜΕ!



NÊMESIS

Το νέο Expansion του Magic: the Gathering!





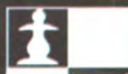
Lacoliths!



Fading Cards



MAGIC The Gathering



Αθήνα

Κάισσα	Καλλιδρομίου 8 & Ιπποκράτους		360648
Μονόκερως	Δεριγνύ 23	**Πλ. Βικτωρίας**	881399
Κάισσα	Τιμοθέου 8 & Υμηττού	**Παγκράτι**	756543
Multirama	Στουρνάρη 16	**Πολυτεχνείο**	382910
Multirama	Στουρνάρη 39	**Πολυτεχνείο**	380026
Multirama	Υμηττού 86	**Παγκράτι**	75632-
Multirama	Σταδίου 10		321901
CD Corner	Μπόταση & Στουρνάρη		382502
Fantasy Shop	Γ' Σεπτεμβρίου 103		823107
Avis Computing	Πλ. Βικτωρίας 10-12		825368
Solaris	Μπόταση 6		384106
Inforama Center	Πατησίων 302Α		228199
MF Systems	Λ. Καραγιάννη 14	**Πλ. Αμερικής**	866426

Προάστια

Κάισσα	Φοίβης 11 & Ι. Μεταξά	**Γλυφάδα**	89820
Κάισσα	Κονδύλη 7	**Μαρούσι**	61416
Κάισσα	Υψηλάντου 174-176	**Πειραιάς**	42966
Confuzio	Λ. Πεντέλης 40	**Χαλάνδρι**	68449
Confuzio	Μεσολογγίου 21	**Χαλάνδρι**	68406
Παράλληλο	Κ. Παλαιολόγου 22	**Ν. Σμύρνη**	93378
Down Town	Αριστοφάνους 24	**Χαλάνδρι**	68598
Multirama	Βουλιαγμένης 534	**Αλιμος**	99666
Multirama	Λ. Μεσογείων 283	**Χολαργός**	67455
Multirama	Ελ. Βενιζέλου 146	**Καλλιθέα**	95661
Multirama	Λ. Δημοκρατίας 36	**Μελίσσια**	80348
Multirama	Λ. Κηφισίας 328	**Ν. Ερυθραία**	62331
Multirama	Θηβών 177	**Περιστέρι**	57815
Multirama	Λ. Ηρακλείου 291	**Ν. Ιωνία**	27715
Multirama	Ηρώων Πολυτεχνείου 38	**Πειραιάς**	41336
Multirama	Ι. Μεταξά 17	**Γλυφάδα**	89414
Multirama	Λ. Αμφιθέας 78	**Π. Φάληρο**	98545
Multirama	Π. Ράλλη 211	**Νίκαια**	49112
Multirama	Λ. Κηφισσίας 240	**Π. Ψυχικό**	67459
Multirama	Βείκου 18	**Γαλάτσι**	22209
Multirama	Χαλανδρίου 6	**Αγ. Παρασκευή**	60138

Θεσσαλονίκη

Κάισσα	Πατριάρχου Ιωακείμ 8		257397
Multirama	Τσιμισκή 109		256858
Multirama	Βασ. Ολγας 173		822111
Σπηλιά Comics	Δημοσθένους 7 & Μητροπόλεως		237727
Μετρόπολις	Μητροπόλεως 94		23777

...και ακόμη

Κάισσα	Πλ. Αικατερίνης 21	**Ηράκλειο**	28565
Κάισσα	Κουμουνδούρου 22	**Λάρισα**	53733
Μοντέλο	Κυδωνίας 107	**Χανιά**	6 8899
Discover-Παπασωτηρίου	Μαιζώνος 58	**Πάτρα**	62491
Multirama	Γρ. Λαμπράκη 30-32	**Ρόδος**	31604
Multirama	Φαρμακίδου 12	**Χαλκίδα**	88111
Multirama	Ιάσωνος 82 & Τοπάλη	**Βόλος**	22522
Multirama	Λ. Δημοκρατίας 202	**Αλεξ/πολη**	81962
Multirama	Πατρ. Διονυσίου 7	**Δράμα**	55750
Multirama	Κουντουριώτη 131	**Ρέθυμνο**	20230
Multirama	Ζυμβρακάκηδων 22	**Χανιά**	92400
Multirama	Α. Δημητρίου 13	**Ξάνθη**	83323
Net Cafe	Γαλλίας & Αγ. Νικολάου	**Βόλος**	37721
Β. Στόλιος	Παπανδρέου 14	**Σέρρες**	24254
Μαργαρίτης	Παναγούλη 18	**Λάρισα**	25331
CD Corner	Μιαούλη 24	**Χαλκίδα**	87315
"Εν Πλώ"	28 Οκτωβρίου 3	**Δράμα**	46939
Το Χάνι	Φοιρά	**Σαντορίνη**	22054

Και ...στα Console Club!









EDITORIAL

Μπήκε ο χειμώνας κι ο κοσμάκης τα 'χει χάσει, και στο PC του παιχνίδια παίζει, για να ξεχάσει. Ή, στο πιο "λαϊκό" του, "δεν πάω πουθενά, πουθενά, με το PC θα μείνω...". Με λίγα λόγια και πεζά, πού να τρέχεις τώρα μέσα στο κρύο και τη βροχή για καφέ και βόλτα - κάτσε σπιτάκι σου μπας και καταφέρεις να τελειώσεις αυτό το αναθεματισμένο game! Το μόνο κακό είναι, στην περιοχή όπου μένω τουλάχιστον, ότι με αυτόν τον παλιόκαιρο οι διακυμάνσεις τάσης στο δίκτυο της ΔΕΗ είναι σχεδόν καθημερινό φαινόμενο - είχαμε και μία δίωρη διακοπή να μας βρίσκεται. Ευτυχώς που έχω UPS - ο Θεός με φώτισε. Αλλιώς θα έφτιαχνα καταλόγους με τα bad tracks του σκληρού δίσκου μου.

Το τεύχος που κρατάτε στα χέρια σας κοιτά τα games από μια πιο "πονηρή" σκοπιά: αυτήν του Game Hacking. Ενα πολύ ενδιαφέρον και λεπτομερές άρθρο της Ζωής "bezalel" Μαρμαρά μάς ξεναγεί στα σκοτεινά μονοπάτια του cheating κάνοντας τη ζωή μας απείρως ευκολότερη στην ολοκλήρωση οποιουδήποτε -θεωρητικά- παιχνιδιού. Από strategy και shoot'em up μέχρι RPG και adventures! Παράλληλα με το άρθρο, όλα τα απαραίτητα utilities που θα χρειαστείτε συμπεριλαμβάνονται σε ένα από τα συνοδευτικά CDs του τεύχους. Ξεχάστε τα κολλήματα, τις ατέλειωτες ώρες training και τα ανίκητα bosses. Το cheating είναι εδώ!

Το αφιέρωμα του τεύχους δεν έχει να κάνει με games, αγγίζει όμως -πιστεύω- την ψυχή κάθε Ελληνα - όχι μόνο των κομπιουτεράδων. Οι δημοπρασίες, που είναι ένας πιο εκλεπτυσμένος όρος για να περιγράψουμε το γνωστό μας "παζάρι", φεύγουν σιγά σιγά από τις πολυτελείς αίθουσες του... "Sotheby's" και έρχονται κατευθείαν στο σπίτι μας μέσω του Internet. Στους on-line οίκους δημοπρασιών μπορείς να βρεις ό,τι φανταστείς: από πίνακες ζωγραφικής και σπάνια γραμματόσημα μέχρι αρχαία νομίσματα και... αρχαίους υπολογιστές. Το μόνο που χρειάζεται είναι να έχεις μια εμπειρία στο παζάρεμα και, φυσικά, τα απαραίτητα χρήματα για να αποκτήσεις αυτό που θέλεις.

Ντυθείτε ζεστά και ραντεβού σε δύο εβδομάδες...

Γιάννης Πατρίκος

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

ΘΕΜΑΤΟΓΡΑΦΙΑ



56 **Θύρα Web**
Ποιος είπε πως οι ομάδες παίζουν μόνο στα γήπεδα;



64 **On-line δημοπρασίες**
Παρουσίαση των δημοπρασιών μέσω Internet.



74 **Game Hacking**
Πώς να επέμβετε "δυναμικά" στο αγαπημένο σας παιχνίδι.

GAME CLUB

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: Compupress A.E. Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 9238672, fax: 9216847, e-mail: pcmaster@compupress.gr
ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανούσος, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ**: Μενέλαος Δασκαλάκης, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ:** Γιάννης Πατρίκος, **ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ**: Βαγγέλης Κράτσας,
ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ: Αγάπη Λαλιώτη, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ MARKETING**: Λουκία Ταλιαδώρου,
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ: Ζοζέφ Φίλο, **ART DIRECTOR**: Μαίρη Λυμπέρη, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ D.T.P.**: Βάσω Τσόρλαλη, **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ**: Ηλίας Ιακωβάκης, **ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ:** Παναγιώτης Γόμπος
ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ: Παναγιώτης Ανδριανέσης, Θόδωρος Αργιαδίτης, Γιάννης Βογιατζής, Νίκος Δαλέζιος, Νικόλας Δεμιρίδης, Ιάσονας Δούζας, Γιάννης Καλοσκάμπης, Δημήτρης Καρέτσος, Κώστας Καρπούζης, Ηλίας Καφούρος, Νίκος Κόντης, Γιώργος Κυριακός, Στέφανος Μανούκας, Νάσος Μπέλλος, Σωτήρης Μπέλλος, Γιάννης Νινιός, Βαγγέλης Παλάντζας, Γιάννης Ρηγόπουλος, Δημήτρης Σελλούντος, Αντώνης Σκουλικάρης, Κώστας Σπυρόπουλος, Ιωάννης Τζοίτης, Βασίλης Τουλιάς, Ανδρέας Τσουρινάκης, Αλέξανδρος Φιλιππίδης, Μανώλης Φουρνιστάκης,
ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ CD-ROM: Βαγγέλης Κράτσας, Νίκος Δανιηλίδης, Ηλίας Καφούρος. **ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ**: Ελλη Κατσιγιαννάκη, **ΣΚΙΤΣΟ**: Θοδωρής Τιμπλής,
ΔΙΟΡΘΩΣΗ: Ηρώ Σταμπούλου, Ολγα Τυμπακιανάκη, Δώρα Γιακουμή **D.T.P./ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟ**: Βασίλης Ευσταθίου, Κάτια Σάαντα, Κώστας Ντούγκας,
ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ: Αντώνης Ρούσσος, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΙΑΦΗΜΙΣΗΣ**: Μαρίλη Ηλιάδου, **ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** Γιάννης Τζίφας
ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Γ. Λαζαρίδης, **ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ**: Χρωμοανάλυση, **ΜΟΝΤΑΖ-ΕΚΤΥΠΩΣΗ:** COMPUPRINT, **ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ:** ΚΑΒΒΑΔΙΑΣ
ΔΙΑΘΕΣΗ-ΔΙΑΝΟΜΗ: ΕΥΡΩΠΗ-ΠΡΑΚΤΟΡΕΙΟ ΔΙΑΝΟΜΗΣ ΤΥΠΟΥ

CD-ROM pages

Καλωσορίσατε και γι' αυτό το τεύχος στην παρουσίαση των συνοδευτικών CDs του "PC Master". Δύο CDs που περιέχουν ό,τι καλύτερο (χωρίς την Αννα Δρούζα, όμως) από τα τελευταία demos, utilities, trailers και drivers. Αρκεί να αναφέρω ότι ανάμεσα στα demos του πρώτου CD περιλαμβάνονται και αυτά των Thief 2, Final Fantasy 8, Test Drive 6 και Tiberian Sun. Καθόλου άσχημα, έτσι δεν είναι; Φυσικά, στο έτερο των CDs μας θα βρείτε τα τελευταία trailers αρκετών παιχνιδιών, shareware παιχνίδια και εφαρμογές καθώς και τα γνωστά updates και drivers. Μην κάθεστε άλλο, λοιπόν, βάλτε τα CDs στο drive και καλή διασκέδαση.

Του Ηλία Καφούρου

DEMOS

CD No 1

BOARDER ZONE

Το συγκεκριμένο παιχνίδι είναι ένας καθαρά χειμερινός τίτλος, καθώς ασχολείται με το άθλημα του snowboarding. Σκοπός σας είναι το κατέβασμα απότομων χιονισμένων βουνοπλαγιών με υψηλές ταχύτητες. Για να μπορέσετε να τρέξετε το demo θα πρέπει να διαθέτετε Pentium 200MHz, 32MB μνήμης, 3D επιταχυντή και το DirectX 7.0.



THE CLANS

Το Clans είναι ένα παιχνίδι στρατηγικής που σας μεταφέρει σε έναν μαγικό κόσμο, όπου όλα κυλούσαν ήρεμα και ωραία για πολλούς αιώνες. Ωσπου ένα πρωινό ο ήλιος δεν ανέτειλε, αφού κατέβηκε από τον



ουρανό ένας δαίμονας μαζί με ένα... τσούρμο πιστών ακολούθων του. Υστερα από αυτό επικράτησε χάος. Οπως θα καταλάβετε, σκοπός σας είναι να απαλλάξετε τον κόσμο από την παρουσία του και σε συνεργασία με μέλη από τις άλλες τρεις φυλές να ξαναφέρετε την ειρήνη και την ηρεμία. Για να δοκιμάσετε εάν μπορείτε να αντεπεξέλθετε στην πρόκληση αυτή, θα πρέπει να διαθέτετε Pentium 120MHz και 32MB μνήμης.

FINAL FANTASY 8

Η συνέχεια ενός από τα πιο επιτυχημένα RPGs (κάτι που φάνηκε από το προηγούμενο δημοψήφισμα) μεταφέρεται επιτέλους και στις οθόνες των υπολογιστών μας μετά την έκδοση για PSX. Οι πρώτες πληροφορίες μιλάνε για ένα καταπληκτικό παιχνίδι, κατά πολύ ανώτερο του προκατόχου του, το οποίο αναμένεται να αποκτήσει πολλούς φίλους. Αν τώρα διαθέτετε Pentium 200, 32MB μνήμης και 3D accelerator, τότε κάνετε τον κόπο να ρίξετε μια ματιά στο demo που θα βρείτε στο παρόν CD.



HYPE: THE TIME QUEST

Οπως φαίνεται και από το τίτλο του, το παιχνίδι σάς μεταφέρει -εικονικά πάντα- πίσω στο χρόνο και πιο συγκεκριμένα στο Μεσαίωνα. Εκεί θα υποδυθείτε τον ιππότη Hype, ο οποίος θεωρείται ο Lancelot της εποχής του, και θα πολεμήσετε εναντίον του μαύρου ιππότη, ο οποίος σας μετέφερε



με κάποιον μαγικό τρόπο χρονικά 4 γενεές πίσω. Θα πρέπει αγωνιστείτε για να ξαναβρείτε το δρόμο που θα σας οδηγήσει στην εποχή όπου ανήκετε, ώστε να πάρετε εκδίκηση και να συναντήσετε και πάλι τους δικούς σας. Ακόμη θα περιλαμβάνει 80 διαφορετικούς χαρακτήρες και ειδικά 3D εφέ,



ενώ η εταιρία (Ubisoft) υπόσχεται απλό και βατό gameplay. Εσείς, πάντως, ρίχτε μια ματιά στο demo που θα βρείτε στο CD, αρκεί βέβαια να διαθέτετε Pentium 200MMX και 32MB μνήμης.

MAJESTY

Το Majesty, ως προϊόν της Microprose, δεν θα μπορούσε παρά να ασχολείται με κάποια εξομοίωση. Μάλιστα η συγκεκριμένη έκδοση μπορεί να χαρακτηριστεί ως ένα fantasy kingdom simulator! Παίξτε λοιπόν στο δικό σας φανταστικό βασίλειο, ζητήστε τη βοήθεια των μάγων, των πολεμιστών και των σημαντικών προσώπων και πολεμήστε απέναντι σε ορδές σατανικών τεράτων που πολιορκούν τη γη σας. Το demo που θα βρείτε περιλαμβάνει ένα απλό επίπεδο του παιχνιδιού. Για να το τρέξετε θα πρέπει να έχετε έναν Pentium 166MHz και 32MB μνήμης.



RENEGADE RACERS

Εδώ θα είστε ένας από τους 12 επιλεγμένους οδηγούς από όλο τον κόσμο για τη Renegade Race που διοργανώνει κάποιος δισεκατομμυριούχος. Μια και έχουμε να κάνουμε με αποστάτες, είναι προφανές πως καθένας από αυτούς βλέπει τη νίκη ως μία ευκαιρία για την επανένταξή του στο κοινωνικό σύνολο και την επανασύνδεσή του με τους δικούς του ανθρώπους. Η νίκη είναι φυσικά και ο δικός σας σκοπός. Για να παίξετε το demo θα πρέπει να έχετε επεξεργαστή Pentium στα 200MHz, 32MB RAM και κάρτα γραφικών που υποστηρίζει Direct 3D.



SHANGAI: 2nd DYNASTY

Shanghai: Ισως το καλύτερο παιχνίδι puzzle που έχουμε δει. Αν δεν το έχετε παίξει στον υπολογιστή σας, σίγουρα θα το έχετε δει σε κάποια αίθουσα με ηλεκτρονικά παιχνίδια. Επειτα από καιρό, λοιπόν, κυκλοφόρησε η συνέχειά του, η οποία περιλαμβάνει 10 καινούρια και κλασικά είδη παιχνιδιού. Επιπλέον μπορείτε να παίξετε με μία από τις 4 υπάρχουσες εκδόσεις ενός άλλου κλασικού παιχνιδιού, του Mah-Jongg. Για να μπορέσετε να δοκιμάσετε την ικανότητα και την ταχύτητά σας σε αυτό το demo, θα πρέπει να έχετε απλώς έναν Pentium 166MHz και 32MB μνήμης.

SWEDISH TOURING CAR CHAMPIONSHIP

Οπως γίνεται αντιληπτό, πρόκειται για ένα παιχνίδι που ασχολείται με αγώνες αυτοκινήτων και πιο συγκεκριμένα με τον πρώτο εξομοιωτή του Swedish Touring Car Championship του 1999. Μπορείτε να επιλέξετε το όχημά σας μέσα από 10 μοντέλα εταιριών, των Volvo, BMW, Audi, Peugeot, Nissan, Chrysler, Ford, Alfa, Honda και Opel. Επιπλέον θα συμπεριλαμβάνει 15 πραγματικούς οδηγούς της διοργάνωσης και 6 διαδρομές (Anderstorp, Falkenberg, Gelleresen, Knutstorp, Mantorp, Mo i Rana). Φυσικά αναφέρομαι στη full έκδοση, καθώς στο demo μας τα πράγματα είναι λίγο πιο περιορισμένα. Συγκεκριμένα μπορείτε να οδηγήσετε το Volvo S40 στη διαδρομή "Mo i Rana", η οποία λαμβάνει χώρα στη Νορβηγία, και να πάρετε μέρος σε ένα τεστ 3 laps απέναντι σε 7 άλλους οδηγούς. Το παιχνίδι παρέχει πλήρη υποστήριξη στα τιμόνια, ενώ δεν έχετε τη δυνατότητα να σώσετε τα σκορ σας.

TEST DRIVE 6

Οι πιο πολλοί σίγουρα θα έχετε ακουστά τη σειρά Test Drive, το πρώτο μέρος της οποίας εμφανίστηκε πριν από αρκετά χρόνια και πρόσφερε στον παίκτη ένα εικονικό μάθημα οδήγησης. Τώρα βρισκόμαστε λίγο πριν



από την κυκλοφορία του 6ου μέλους της "οικογένειας" αυτής. Μήπως θα θέλατε να μάθετε ποιων εταιριών τα αυτοκίνητα θα περιλαμβάνονται στο παιχνίδι; Εχουμε και λέμε λοιπόν: Dodge, Plymouth, Macros, TVR, Jaguar, Aston Martin, Subaru, Caterham, Nissan, Audi, Venturi, Panoz, Lotus, Shelby, Toyota και Ford. Οχι άσχημα, έτσι; Για να τρέξετε το παρόν demo θα χρειαστεί να έχετε στη "μηχανή" σας Pentium 233MHz, 32MB RAM και 3D επιταχυντή γραφικών.



THIEF 2: THE METAL AGE

Το Thief υπήρξε ένα πολύ καλό παιχνίδι και κατάφερε να αποκτήσει μερικούς φανατικούς φίλους του. Σίγουρα όλοι όσοι ανήκουν στην κατηγορία αυτή θα περιμένουν με ανυπομονησία το δεύτερο μέρος, το οποίο έχει προαναγγελθεί. Στο CD θα βρείτε το alpha demo του εν λόγω παιχνιδιού, η πλοκή του οποίου εξελίσσεται στην εποχή του μετάλλου. Χρησιμοποιήστε λοιπόν τα λογής λογής φίλτρα, τις νάρκες, τις Flash bombs και μερικά είδη βελών για να νικήσετε τους εχθρούς σας και να αποκτήσετε τα λάφυρά σας. Μια και πρόκειται για alpha έκδοση, οι απαιτήσεις του συστήματος δεν έχουν ξεκαθαριστεί απόλυτα. Το μόνο σίγουρο είναι πως θα πρέπει να έχετε 64MB μνήμης, κάρτα ήχου συμβατή με DirectX και μία από τις ακόλουθες κάρτες γραφικών: 3dfx Voodoo, Voodoo Rush, Voodoo2, Voodoo3, Banshee, nVidia RIVA 128, RIVA ZX, RIVA

TNT, TNT 2, Matrox G200, G400, Intel/Real 3D i740, S3 Savage 3D, Savage 4, ATI Rage Pro, Rage 128.

TIBERIAN SUN

Αρκετό καιρό μετά την κυκλοφορία τού εν λόγω παιχνιδιού κατέφθασε επιτέλους και το demo του (μία πρωτοτυπία, αν μη τι άλλο, καθώς συνήθως ένα demo προηγείται της full έκδοσης ενός τίτλου). Σε αυτό λοιπόν θα συμμετάσχετε σε ένα "εκπαιδευτικό" επίπεδο και θα μπορείτε να είστε είτε με το μέρος των GDI είτε με αυτό της αδελφότητας Nod. Αφού τελειώσετε την εκπαίδευσή σας και αποκτήσετε μια σχετική εμπειρία, μπορείτε πλέον να παίξετε και έναν πλήρη χάρτη του. Για να τα κάνετε όμως όλα αυτά, θα πρέπει να είστε εξοπλισμένοι με έναν Pentium 166MHz, 32MB μνήμη και 2MB κάρτα γραφικών.



TREAD MARKS

Πρόκειται για ακόμη ένα παιχνίδι αγωνιστικών οχημάτων, οι κούρσες του οποίου όμως μπορούν να εξελιχθούν κυριολεκτικά σε μάχες, καθώς τα οχήματα που υπάρχουν δεν είναι κοινά αυτοκίνητα, αλλά... τανκ! Το demo περιλαμβάνει 3 χάρτες παιχνιδιού (σε έρημο, σε πεδιάδα με ποτάμια που πρέπει να πηδήξετε και έναν τρίτο που θυμίζει κόλαση με πολλές διασταυρώσεις). Τα διαθέσιμα είδη τανκ είναι και αυτά ισάριθμα (3), ενώ συμπεριλαμβάνεται και ένα διαφανές τανκ, κατασκευασμένο από υγρό υλικό! Το παιχνίδι θα περιλαμβάνει 19 επιπλέον όπλα εκτός από τα βασικά και 3 είδη παιχνιδιού. Από πλευράς γραφικών θα υποστηρίζει τους περισσότερους 3D επιταχυντές. Για να παίξετε το demo θα πρέπει να έχετε κάρτα γραφικών που να υποστηρίζει OpenGL.

VRC AROM

Σας αρέσει το μπιλιάρδο; Αν ναι, και ιδιαίτερα το γαλλικό, τότε ο τίτλος αυτός είναι φτιαγμένος στα μέτρα σας, καθώς πρόκειται για έναν εξομοιωτή του δημοφιλούς αυτού αθλήματος. Η εταιρία παραγωγής υποστηρίζει πως είναι απλώς εκπληκτικό για τους φίλους των παιχνιδιών, ενώ η εμπειρία των πραγματικών παικτών θα τους βοηθήσει στο παιχνίδι σε συνδυασμό με το physics σύστημά του. Αν τώρα σας κίνησε την περιέργεια και διαθέτετε έναν Pentium στα 200MHz, 32MB RAM και 3D accelerator, μπορείτε να δείτε το demo που σας προσφέρουμε. PC

CD No 2

Στο 2ο συνοδευτικό CD μας θα βρείτε, όπως πάντα, τα πιο hot trailers παιχνιδιών που κυκλοφορούν. Αρκεί να σας αναφέρω τίτλους όπως τα Diablo 2, Final Fantasy 8 και Thief 2. Πέραν αυτών θα βρείτε και μερικές χρήσιμες εφαρμογές αλλά και shareware παιχνίδια. Και φυσικά όλους τους τελευταίους drivers για τα δημοφιλέστερα CD-ROMs, Recorders, κάρτες ήχου και κάρτες γραφικών. Ωστόσο και στον τομέα των patches θα μείνετε ικανοποιημένοι, καθώς σε αυτό το CD περιλαμβάνονται patches για τα δημοφιλή παιχνίδια Disciples: Sacred Lands, Darkstone, Slave Zero, Jagged Alliance 2, Ultima 9 και Unreal Tournament. Last but not least, στα extras αυτή τη φορά έχουμε για εσάς: α) Ενα νέο section με τίτλο "MP3 Kingdom", όπου κάθε φορά θα βρίσκετε ορισμένα από τα καλύτερα MP3 που κυκλοφορούν από ανεξάρτητους καλλιτέχνες. β) Ολόκληρο το νέο mod του Heretic II "Glyphs". γ) Τα παιχνίδια που έλαβαν μέρος στον 5ο ετήσιο διαγωνισμό Interactive Fiction για το καλύτερο ερασιτεχνικό text adventure (περισσότερα θα διαβάσετε από τη στήλη "PC Games") και δ) ένα αφιέρωμα στο Game Hacking με όλα τα εργαλεία που χρειάζεστε για να "σπάσετε" τα αγαπημένα σας παιχνίδια (διαβάστε και το σχετικό αφιέρωμα σε αυτό το τεύχος). Φυσικά, μην παραλείψετε να ρίξετε μια ματιά και στα υπόλοιπα περιεχόμενα του CD, καθώς μπορείτε να βρείτε αρκετές εκπλήξεις.

SOLUTIONS
- Half-Life
- The Infernal Machine

SHAREWARE GAMES
- Disasteroids
- Laserage 19
- Project 2

UTILITIES
- Getright4.1.2: Η τελευταία έκδοση του δημοφιλέστερου download manager.
- Quick Clean 4.0b: Πρόγραμμα για τον καθαρισμό του σκληρού σας από άχρηστα αρχεία.
- AI Picture Explorer: Image viewer με δυνατότητα εισαγωγής εικόνας από scanner.
- KFK 1.1: Πρόγραμμα που σας επιτρέπει να διαιρείτε και να επανακτάτε τα διαιρεμένα αρχεία.
- Backup Xpress: Σώστε τα πολύτιμα αρχεία σας πριν να είναι αργά!

SCREENSHOTS
- Atriarch
- Diablo 2
- Evolva
- Gryphon Tapestry
- Gunlok
- Nancy Drew
- Nox
- The Time Machine

TRAILERS
- Age of Wonders
- Diablo 2
- Final Fantasy 8
- Gilbert Goodmate
- Rune
- Thief 2



έχετε οδηγήσει ποτέ πραγματικά το αυτοκίνητό σας;

Είναι ώρα να σταματήσετε να ανησυχείτε για τα ασφάλιστρα, τις λακκούβες και τα Κυριακάτικα πρωινά...

- Γραφικά υψηλής ανάλυσης
- Δυναμική σχεδίαση των αυτοκινήτων
- Προηγμένη Τεχνητή νοημοσύνη
- Instant Replay
- Πολλές κάμερες
- 3 είδη Πρωταθλημάτων

Στο παιχνίδι είναι διαθέσιμα όλα τα μοντέλα της Ford



PC CD-ROM







ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ

BEACON MULTIMEDIA

ΜΠΗΚΟΝ Α.Ε.
ΜΕΣΟΓΕΙΩΝ 275, ΧΑΛΑΝΔΡΙ
ΤΗΛ.:6741711, 6743170, FAX:6712089
www.beacon.gr

empire SPORT

ΤΟ ΚΙΝΗΤΟ ΠΟΥ ΚΑΝΕΙ ΤΑ ΠΑΝΤΑ!

NOKIA 7110



Το Διαδίκτυο αποτελεί πια τμήμα της καθημερινής μας ζωής. Το ίδιο και το κινητό τηλέφωνο. Γιατί λοιπόν να μην τα συνδυάσουμε; Την ιδέα αυτή (πολλοί τη φλερτάρουν) υλοποίησε η φινλανδική Nokia, παρουσιάζοντας μία ψηφιακή κινητή, τηλεφωνική συσκευή με δυνατότητα πρόσβασης στο Internet με τη χρήση του ενσωματωμένου modem και πολλές άλλες δυνατότητες, όπως διπλή τηλεφωνική γραμμή, λειτουργία και στα δύο δίκτυα, λεξικό, υποστήριξη 34 γλωσσών και 35 ήχων κουδουνίσματος, ενεργό κάλυμμα, παλλόμενη ειδοποίηση, πρωτότυπες τεχνικές επεξεργασίας κειμένου και διαχείρισης μηνυμάτων, 260 ώρες αναμονής και βάρος μόλις 141 γραμμάρια.
Πολύ καλό και εύχρηστο προϊόν με όμορφη σχεδίαση.

info Alpha Copy, τηλ.: 01-9203700

ΤΟ... ΤΡΕΧΟΥΜΕΝΟ ΡΟΛΟΪ

ADIDAS RUNNER



Αν τρέχετε συχνά, όχι επειδή σας κυνηγούν οι καθηγητές στο σχολείο, αλλά για άσκηση, τότε χρειάζεστε σίγουρα ένα ρολόι όπως αυτό της εικόνας. Πρόκειται για ένα μοντέλο της γερμανικής εταιρίας Adidas, με το οποίο έχετε τη δυνατότητα να προγραμματίζετε με τον καλύτερο τρόπο τις διαδρομές σας. Ανάμεσα στα χαρακτηριστικά του περιλαμβάνονται 5 timers, 2 daily-date alarms, καθώς και φωτισμός για το σκοτάδι σε απόχρωση του γαλάζιου. Ο,τι πρέπει για να ξεκινήσετε το τρέξιμο!

info ΧΡΟΝΟΤΗΜ, τηλ.: 01-3238250

ΑΣ ΒΡΕΧΕΙ ΟΣΟ ΘΕΛΕΙ!

PHILIPS ACT7582

Πανέμορφο design αλλά και πολλές δυνατότητες χαρακτηρίζουν αυτό το φορητό CD Player.
Το πρωτότυπο αυτό μοντέλο της ολλανδικής Philips, με τα παστέλ χρώματα και τα αξιόλογα τεχνικά χαρακτηριστικά, σίγουρα θα σας χαρίσει ατέλειωτες ώρες διασκέδασης.
Μεταξύ άλλων διαθέτει δυναμική ενίσχυση μπάσων (DBB) 3 σταδίων, καθώς και ηλεκτρονική απόσβεση κραδασμών 12 δευτερολέπτων (ESA3), έτσι ώστε να μην αναπηδά η μουσική που ακούτε όταν εσείς "ρολάρετε" σε ανώμαλο δρόμο, ενώ είναι ανθεκτικό και στο πιτσίλισμα των σταγόνων της βροχής (splashproof).



info Philips Hellas, τηλ.: 01-4894301

ΔΥΟ ΒΙΝΤΕΟ ΣΕ ΕΝΑ!

JVC HR-DVS1

Εδώ και λίγο καιρό η παντοδυναμία του VHS (Video Home System) απειλείται και αυτή, όπως όλα στις μέρες μας, από την ψηφιοποίηση, που στη συγκεκριμένη περίπτωση πραγματοποιείται μέσω της mini ψηφιακής κασέτας DV (Digital Video).
Η επιτραπέζια αυτή συσκευή της JVC, δημιουργού του VHS, σας δίνει τη δυνατότητα να χρησιμοποιείτε τόσο τις παλιές κασέτες σας VHS (και Super VHS) όσο και τις νέες mini DV. Εξυπνη κίνηση, καλή υλοποίηση και αξιόπιστο τελικό προϊόν, που εκπροσωπεί επάξια για ακόμη μία φορά την κατασκευάστρια εταιρία, το οποίο κέρδισε και τον τίτλο του ευρωπαϊκού βίντεο της χρονιάς.
Αν όλοι σκέφτονταν και υλοποιούσαν με παρόμοιο τρόπο την έννοια της συμβατότητας, ο ψηφιακός μας κόσμος θα ήταν σίγουρα διαφορετικός!

info Ηλεκτροβιομηχανική, τηλ.: 01-4832855





ΣΑΣ ΑΡΕΣΕΙ Ο BRAHMS;

YAMAHA PSR-540

Αν σας αρέσει η μουσική αλλά μέχρι τώρα δεν είχατε την ευκαιρία να μάθετε κάποιο όργανο, τώρα μπορείτε να το κάνετε με απλό και εύκολο τρόπο. Με το αρμόνιο της εικόνας, προϊόν του ιαπωνικού κολοσσού Yamaha, μπορείτε να δοκιμάσετε την τύχη σας ως πιανίστες, αφού με τις δυνατότητες που προσφέρει (δυναμικό κλαβιέ με 5 οκτάβες, 160 ρυθμούς, 215+480 ήχους, λειτουργία easy navigator, sequencer 16 καναλιών και midi in/out) μία νέα καριέρα ανοίγεται μπροστά σας!

info Φ. Νάκας, τηλ.: 01-3647111

WALKMAN... ΥΠΟ ΤΗ ΘΑΛΑΣΣΑ!

SONY WM-FS593

Μπορεί τα κρύα να έπιασαν για τα καλά και το καλοκαίρι να αργεί ακόμη, αλλά είναι κακό να το σκεφτόμαστε; Ως βοηθητικό μέσο μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το αδιάβροχο μοντέλο walkman της ιαπωνικής Sony, το οποίο διαθέτει ψηφιακό ραδιοφωνικό δέκτη FM/AM, 24 μνήμες σταθμών, σύστημα mega bass καθώς και touch control, ενώ συνοδεύεται από ακουστικά.

info Sony Hellas, τηλ.: 01-6777701



*Επιμέλεια: Ηλίας Καφούρος
Γιάννης Βογιατζής*

Αλλαγή φρουράς στη Microsoft

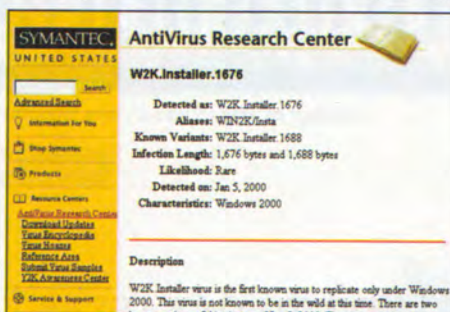
Παραιτήθηκε από τη θέση του διευθύνοντος συμβούλου της Microsoft ο Bill Gates. Οχι, μην αρχίζετε τους πανηγυρισμούς, ο αξιότιμος κύριος Gates δεν εγκαταλείπει το χώρο της Πληροφορικής, απλώς μετακινείται σε θέση με λιγότερες αρμοδιότητες, έτσι ώστε να ξεκουραστεί λίγο ο χριστιανός. Ο ιδρυτής της Microsoft (εκ των πλουσιότερων ανθρώπων του κόσμου) θα παραμείνει πρόεδρος του διοικητικού συμβουλίου της εταιρίας, ενώ για τις ανάγκες του δημιουργήθηκε μία νέα θέση στην εταιρία, η οποία φέρει τον τίτλο "chief software architect" (επικεφαλής αρχιτέκτων λογισμικού θα την έλεγαν στο χωριό μου). Ετσι είναι. Οταν φτιάξετε κι εσείς τη δική σας εταιρία θα μπορείτε να δημιουργείτε για τον εαυτό σας όσες θέσεις θέλετε, με ονοματάκια ακόμη πιο πρωτότυπα. Ο Gates δήλωσε αμέσως πως είναι έτοιμος να θυμηθεί τα νιάτα του και να ασχοληθεί και πάλι με την ανάπτυξη εφαρμογών: "Επιστρέφω σε αυτό που αγαπώ περισσότερο: την ενασχόληση με τις μελλοντικές τεχνολογίες". Τη θέση του Gates ως CEO της Microsoft θα αναλάβει ο φίλος του, Steve Ballmer, ο οποίος ήταν το "No 2" στην εσωτερική ιεραρχία της εταιρίας. Ο ιδρυτής της Microsoft είχε αποφασίσει εδώ και αρκετό καιρό να αποχωρήσει από την ενεργό δράση, όμως (σύμφωνα με τους ισχυρισμούς του) περίμενε πρώτα να ολοκληρωθεί η ανάπτυξη των Windows 2000 και μετά να ανακοινώσει τις αποφάσεις του. Καθώς το νέο λειτουργικό έχει πλέον πάρει το δρόμο του, ο Bill Gates ανακοίνωσε την αλλαγή φρουράς στην κεφαλή της Microsoft, η οποία αλλαγή δεν είναι και τόσο σίγουρο ότι τον θέτει στο παρασκήνιο. Σύμφωνα με αναλυτές, η "μετάθεση" του Gates γίνεται για δύο λόγους: α) για να έχει μία θέση όπου θα του επιβάλλεται χαμηλότερη φορολογία (ακόμη και οι πλουσιότεροι είναι υποχρεωμένοι να πληρώνουν το κατιτί τους) και β) για να ανανεωθεί το ανθρώπινο δυναμικό της Microsoft σε μια αρκετά δύσκολη περίοδο της ιστορίας της (διαμάχη με το Υπουργείο Δικαιοσύνης, ανταγωνισμός με την AOL κ.λπ.). Είναι εξαιρετικά δύσκολο να φανταστούμε ότι ο Gates (μόλις στα 44 χρόνια του) αποφάσισε να αποσυρθεί από το προσκήνιο της Πληροφορικής. Είναι κάτι παραπάνω από βέβαιο πως θα συνεχίσει να ελέγχει την εταιρία και την πορεία της από μία πιο... σκιώδη θέση.



Νέος ιός απειλεί τα Windows 2000

Η επικείμενη κυκλοφορία των Windows 2000 θα συνοδευτεί από τους νέους ιούς που θα είναι προσανατολισμένοι στο εν λόγω λειτουργικό. Τόσο η Symantec όσο και η F-Secure εξέδωσαν ανακοινώσεις με τις οποίες προειδοποιούν την κοινότητα των χρηστών υπολογιστών, καθώς και την ίδια τη Microsoft ότι ήδη εντοπίστηκε ένας ιός που εκμεταλλεύεται κάποιες αδυναμίες των νέων Windows. Πρόκειται για έναν ιό που ονομάζεται Win2000.Install ή W2K.Installer (ναι, έχει και καλλιτεχνικό ονοματάκι!) και ακόμη δεν έχει εξαπλωθεί ιδιαιτέρως λόγω του ότι το λειτουργικό σύστημα δεν έχει ακόμη κυκλοφορήσει. Ο ιός και οι δύο παραλλαγές του που ήδη έγιναν γνωστές προσβάλλουν μόνο τα Windows 2000, τα οποία -ως γνωστόν- θα απευθύνονται κυρίως σε επαγγελματίες και επιχειρήσεις. Ο ιός δεν επιφέρει συγκεκριμένη ζημιά στον υπολογιστή που έχει προσβληθεί. Οι δημιουργοί του ήθελαν περισσότερο να δείξουν τι μπορεί να γίνει, έτσι ώστε οι άλλοι να χρησιμοποιήσουν τις ιδέες τους και την πρακτική τους και να δημιουργήσουν τους δικούς τους ιούς. Μπορούμε μάλιστα να τη χαρακτηρίσουμε ως κίνηση αναγνώρισης ότι κατασκευάστηκε ο πρώτος ιός για ένα νέο λειτουργικό, κερδίζοντας έτσι "κύρος" και "υπόληψη" ανάμεσα στον... υπόκοσμο της κοινότητας της Πληροφορικής. Από την άλλη πλευρά, η εκπρόσωπος Τύπου της Microsoft δήλωσε ότι ο ιός είναι απλώς ένα τρυκ, για να δοθεί δημοσιότητα στους συγγραφείς του κώδικά του. Πρέπει εδώ να σημειωθεί ότι ο W2K.Installer προσβάλλει τα εκτελέσιμα αρχεία του νέου λειτουργικού συστήματος και εξαπλώνεται κάθε φορά που ανταλλάσσεται ένα μολυσμένο πρόγραμμα μεταξύ υπολογιστών (όπως και οι περισσότεροι ιοί άλλωστε!). Πολύ σημαντικό είναι ότι ο ιός αυτός μπορεί να "κρυφτεί" από τα εργαλεία ασφάλειας που έχει συμπεριλάβει η Microsoft στα Windows 2000. Η Symantec ήδη έχει προβεί στην ανανέωση των antivirus εργαλείων της, ούτως ώστε να είναι έτοιμη να αντιμετωπίσει τους ιούς που θα απειλήσουν το νέο λειτουργικό σύστημα. Εσείς, πάντως, αν είναι να αγοράσετε τα Windows 2000, προμηθευτείτε και μια νέα έκδοση του Norton AntiVirus.

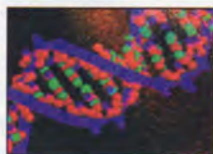




flash

Γενετικοί υπολογιστές

Πώς θα σας φαινόταν αν κάποτε η γενετική επεκτεινόταν και στους υπολογιστές και μάλιστα στη δημιουργία hardware; Τι θα λέγατε αν κάποτε το DNA χρησιμοποιούνταν για τη διεξαγωγή υπολογισμών; Κάτι τέτοιο, το οποίο μοιάζει σίγουρα με ιστορία επιστημονικής φαντασίας, όχι μόνο προτείνεται από κάποιους Αμερικανούς επιστήμονες, αλλά παρουσιάζεται και ως πραγματικότητα. Σε έκθεσή τους στο επιστημονικό περιοδικό "Nature", ο Lloyd Smith και οι συνεργάτες του στο Πανεπιστήμιο του Wisconsin περιέγραψαν πώς μετέφεραν ένα κομμάτι αποτελούμενο από μόρια DNA από το δοκιμαστικό σωλήνα σε ένα γυάλινο πιάτο. Πρόκειται για ένα βήμα προς τον υπολογιστή DNA, καθώς η χρήση αντίστοιχων επιφανειών μπορεί να οδηγήσει στον αυτοματισμό των διαδικασιών που χρειάζονται για να



χρησιμοποιηθεί μια αλυσίδα DNA με τέτοιον τρόπο ώστε τα μόρια που την αποτελούν να αντικαταστήσουν τα παραδοσιακά bits που αποτελούνται από ακολουθίες τιμών 0 ή 1. Λέγεται πως ένα αφυδατωμένο γραμμάριο DNA μπορεί να αποθηκεύσει περισσότερες πληροφορίες από 3 τρισεκατομμύρια CDs (!!!). Σύμφωνα με τον Smith, η νέα αυτή γενετική τεχνολογία μπορεί να αντικαταστήσει το γνωστό μας chip που χρησιμοποιείται στους υπολογιστές και έχει εξαντλήσει τα περιθώρια χωρητικότητας και μεγέθους του. Είναι, βέβαια, σαφές ότι, όταν μιλάμε για γενετικούς υπολογιστές, αναφερόμαστε σε ερευνητικές προσπάθειες που γίνονται από πολύ λίγους επιστήμονες σε όλο τον κόσμο και με σχετικά αργούς ρυθμούς. Συνεπώς, μην πάτε αύριο στα καταστήματα και αρχίσετε να ζητάτε το νέο υπολογιστή DNA!

Μία "17άρα"... επιπέδου από την Eizo

Η Eizo, μία από τις μεγαλύτερες κατασκευάστριες εταιρίες monitors για υπολογιστές, παρουσίασε πρόσφατα το νέο μοντέλο της στις 17", το FlexScanT550. Το μοντέλο αυτό αντιπροσωπεύει την πρώτη προσπάθεια της εταιρίας να δημιουργήσει μία πλήρως επίπεδη οθόνη , η οποία θα εξασφαλίζει καθαρή και επακριβή εικόνα σε όλα τα... μήκη και πλάτη της. Το δε ολοκληρωμένο κύκλωμα που χρησιμοποεί είναι το DSP (Digital Signal Processor). Πρόκειται για μία αποκλειστικότητα της Eizo και έχει τη δυνατότητα να διορθώνει και να βελτιώνει το σήμα που λαμβάνει από την κάρτα γραφικών, σε περίπτωση που αυτό "βγαίνει" ολίγον... παραμορφωμένο. Για το τέλος αφήσαμε μερικά από τα χαρακτηριστικά που θα βρείτε στο μοντέλο αυτό:

- 0,25mm AG pitch
- Συχνότητες: οριζόντια: 30-82KHz, κάθετη: 50-160Hz
- Ανάλυση: 1.024x768 στα 101Hz
- Digital Signal Processor (DSP)
- Power save mode: 3W όταν η οθόνη παραμένει ανοιχτή, αλλά δεν βρίσκεται σε "ενεργό" χρήση.

Ένα από τα πιο έγκυρα ειδησεογραφικά πρακτορεία, το Associated Press, μετέδωσε πως, σύμφωνα με κάποιους προσκείμενους στην κυβέρνηση των Η.Π.Α., το Υπουργείο Δικαιοσύνης αναμένεται να υποχρεώσει τη Microsoft να χωριστεί σε τρία μέρη. Βέβαια, κάτι τέτοιο χρειάζεται την έγκριση ομοσπονδιακού δικαστή, αλλά, εφόσον αποφασιστεί, θα είναι ένα γερό πλήγμα στο οικοδόμημα που έχει χτίσει εδώ και χρόνια ο Bill Gates και το επιτελείο του, καθώς κυριολεκτικά θα το διαμελίσει. Πρόκειται ασφαλώς για μια απόφαση που, εάν ληφθεί και εκτελεστεί, θα αλλάξει ριζικά το σκηνικό στο παγκόσμιο στερέωμα του software. Δεν γνωρίζουμε κατά πόσο κάτι τέτοιο είναι εφικτό, πάντως η Microsoft έχει τους δικηγόρους τους σε επιφυλακή για παν ενδεχόμενο.

Σύμφωνα με ένα παλιό ρητό, αν δεν μπορείς να νικήσεις έναν αντίπαλο, συμμαχείς μαζί του. Κάτι τέτοιο φαίνεται πως βρήκε εφαρμογή στην περίπτωση δύο μεγάλων εταιριών στο χώρο του Digital Scanning Softwware, των ScanSoft και Caere. Πώς έγινε αυτό; Απλώς η πρώτη αγόρασε τη δεύτερη έναντι του πόσου των 140 εκατομμυρίων δολαρίων! Τα στελέχη της πρώτης εταιρίας εκφράζουν την πεποίθηση πως, μετά το γεγονός αυτό, η εταιρία γίνεται περισσότερο ανταγωνιστική στο χώρο από ποτέ και αναμένουν αύξηση των κερδών τους. Ε, λογικό, αφού τώρα πλέον έχουν έναν αντίπαλο λιγότερο!

Άλλη μία είδηση που αφορά στην Intel. Η εν λόγω εταιρία μαζί με 5 από τις μεγαλύτερες εταιρίες στην κατασκευή chip μνήμης (Samsung, Micron Technology, Infineon, NEC και Hyundai) ανακοίνωσαν τη συνεργασία τους για τη δημιουργία του ADT (Advanced Dram Technology), ο οποίος -από ό,τι φαίνεται- βασίζεται στον πιο διαδεδομένο τύπο μνήμης σήμερα, στις μνήμες Dram. Σύμφωνα με τα λεγόμενά τους, απώτερος σκοπός τους είναι να δημιουργήσουν υψηλής απόδοσης επεξεργαστές μνήμης, οι οποίοι θα κυμαίνονται σε λογικές τιμές, μια και αυτό είναι το μεγάλο μειονέκτημα του πρόσφατου μέλους της οικογένειας, των μνημών Rambus.

Τα ταχύτερα CD Recorders μέχρι σήμερα έφταναν -ως γνωστόν- σε ταχύτητες εγγραφής 8x, γεγονός που επέτρεπε στο χρήστη να γράψει ένα ολόκληρο δισκάκι (650MB) σε δέκα μόλις λεπτά. Τώρα πλέον ο χρόνος αυτός έχει μειωθεί στα 6 λεπτά (!), καθώς κυκλοφόρησαν ήδη τα πρώτα Recorders 12πλής ταχύτητας! Οι πρώτες εταιρίες που κυκλοφόρησαν τέτοια μοντέλα είναι οι Smart & Friendly, Sanyo και φυσικά η Plextor. Μείνετε συντονισμένοι, λοιπόν, για οτιδήποτε νεότερο έχουμε.

Αλλάξτε ταχύτητες

Ε ίναι αρκετοί οι μανιώδεις εκείνοι gamers που επιζητούν το ρεαλισμό και προσέχουν τις λεπτομέρειες όταν παίζουν το αγαπημένο τους παιχνίδι. Ειδικά όσοι ασχολούνται με τους εξομοιωτές έχουν πάντα κάποιο... βίτσιο, είτε



αυτό λέγεται τιμόνι, είτε πετάλια, είτε κράνος (ο κατάλογος περιορίζεται μόνο από τα οικονομικά τους). Η ACT Labs δημιούργησε ένα εξάρτημα που θα εντυπωσιάσει και θα συγκινήσει (!) τους φίλους των racing simulators. Πρόκειται για το Shifter, το λεβιέ ταχυτήτων που θα κάνει την οδήγηση της αγαπημένης σας κούρσας ακόμη πιο ρεαλιστική και απολαυστική. Το Shifter λειτουργεί σε συνεργασία με το Force RS της ACT Labs, αλλά μπορείτε να το χρησιμοποιήσετε με κάθε τιμόνι. Διαθέτει επτά θέσεις/ταχύτητες, καθώς και όπισθεν. Η γενικότερη αίσθηση του μηχανήματος είναι, σύμφωνα με τον ξένο Τύπο, ιδιαίτερα ρεαλιστική και ακολουθεί όλους τους κανόνες του πραγματικού κόσμου των αυτοκινήτων. Το Shifter έρχεται μαζί με μια ειδική έκδοση του Rally Championship της Magnetic Fields, η οποία κάνει χρήση όλων των χαρακτηριστικών της συσκευής. Όλοι οι τρελαμένοι gamers που τρέχουν μετά μανίας στα ράλι των υπολογιστών, χρησιμοποιώντας μάλιστα τα ειδικά τιμόνια, είναι βέβαιο πως θα λατρέψουν το Shifter. Το μόνο που θα χρειαστείτε μετά είναι γάντια, κράνος και μια καλή... ζώνη ασφαλείας!

Τα νέα των... πιγκουίνων

Φ υσικά, ο λόγος για τους γνωστούς πιγκουίνους του Linux. Συνεχώς αυξάνονται οι εταιρίες που επενδύουν στο εν λόγω λειτουργικό και πιο συγκεκριμένα στην έκδοση Turbolinux. Ηδη περισσότερες από 20 εταιρίες



έχουν επενδύσει πάνω από 57 εκατομμύρια δολάρια στο ολοένα πιο διαδεδομένο σύστημα.

Ως γνωστόν, το Linux είναι ένα σύστημα που διατίθεται είτε ελεύθερα είτε με πολύ μικρό κόστος και χρησιμοποιείται όλο και περισσότερο σε servers. Μερικές από τις νέες εταιρίες που επενδύουν στο Linux είναι η Applix, η οποία κατασκευάζει εφαρμογές γραφείου, η Citrix Systems, που κατασκευάζει προγράμματα τα οποία συνδέουν μηχανήματα με Windows με άλλα που λειτουργούν σε Unix ή Linux, η Inprice, που κατασκευάζει προγράμματα -"εργαλεία" και, τέλος, η NTT, ένας ιαπωνικός κολοσσός στο χώρο των τηλεπικοινωνιών. Ακόμη και άλλες εταιρίες φέρονται ως συμμετέχουσες στην όλη κίνηση και μάλιστα ονόματα καταξιωμένα στο χώρο των computer parts, όπως η NEC, η Toshiba και η Fujitsu, ενώ αναφέρθηκαν ακόμη και ονόματα κολοσσών όπως αυτά των Seagate, Compaq, Novell, Santa Cruz Operation, BEA Systems, και Compaq. Λέτε να πλησιάζει το τέλος της παντοκρατορίας του Gates (μετά και τα πρόσφατα γεγονότα); Ιδωμεν.

Τα notebooks... απογειώνονται!

Η γνωστή και μη εξαιρετέα Intel, μετά τους νέους, υψηλότερων ταχυτήτων επεξεργαστές της για home computers που φτάνουν μέχρι και στη συχνότητα των 800MHz (πολύ σύντομα αναμένεται να ξεπεραστεί το φράγμα του 1GHz), είναι έτοιμη να λανσάρει στην αγορά νέα μοντέλα Pentium III για notebooks που θα φτάνουν στην ταχύτητα των 650MHz, δηλαδή 150MHz παραπάνω από τον ισχυρότερο μέχρι τώρα επεξεργαστή για φορητό υπολογιστή. Η ονομασία των νέων επεξεργαστών θα είναι SpeedSteps. Από την άλλη, κυκλοφορούν φήμες ότι και η Silicon Valley έχει ξεκινήσει να κατασκευάζει ανάλογους επεξεργαστές (με το όνομα Crusoe), το design των οποίων θα είναι συμβατό με την υπάρχουσα αρχιτεκτονική των PCs και θα εξομοιώνουν τη συμπεριφορά των chips της Intel.

Το αξιοσημείωτο είναι ότι ο SpeedStep θα τρέχει σε μεγαλύτερη συχνότητα όταν ο υπολογιστής θα είναι στην πρίζα και με μικρότερη όταν θα λειτουργεί με μπαταρία. Για παράδειγμα, το μοντέλο θα τρέχει στη συχνότητα των 600MHz στην πρώτη περίπτωση, ενώ στη δεύτερη η ταχύτητά του θα μειώνεται και θα φθάνει τα 500MHz. Η ίδια η εταιρία αναφέρει πως με αυτό τον τρόπο μειώνεται η φθορά της μπαταρίας του εκάστοτε φορητού υπολογιστή.

Hackers "χτύπησαν" στο αμερικανικό κογκρέσο

Ο ι hackers, ως γνωστόν, αν βάλουν κάτι σκοπό, είναι τελειωμένη δουλειά. Τελευταίο θύμα τους στην Αμερική υπήρξε μία πολύ δημοφιλής Library στο site του κογκρέσου. Πιο συγκεκριμένα πρόκειται για το site "Thomas", το οποίο χρησιμοποιεί πολύς κόσμος που ζητάει άμεση πληροφόρηση για δάνεια. Οι ίδιοι οι δράστες δήλωσαν πως είναι "4 hackers από μια μικρή χώρα της Ευρώπης" (λέτε;) και άλλαξαν τη μορφή του site, το οποίο πλέον ανέγραφε "U.S. Congress Web site — defeated!". Ακόμη, στο αλλαγμένο πλέον site ανέλυαν και τον τρόπο με τον οποίο κατάφεραν να μπουν. Σύμφωνα με τους Αμερικανούς, η



"επέμβαση" αυτή ήταν η σοβαρότερη που δέχθηκε ο χώρος από την αρχή του έτους και εφάμιλλη ανάλογων προηγούμενων "επιθέσεων" στα sites του FBI, της Γερουσίας, του αμερικανικού στρατού και του Ροζ, εεεε του Λευκού ήθελα να πω, Οίκου.

Τα αποτελέσματα του διαγωνισμού μας

Ας δούμε τα αποτελέσματα του διαγωνισμού του τεύχους Νοεμβρίου (τ. 144) με έπαθλο 10 αντίτυπα του Tomb Raider: The Last Revelation, προσφορά της Despec Multimedia (Μακρυγιάννη 20, Μοσχάτο, τηλ.: 9480000). Η συμμετοχή σας και σε αυτόν το διαγωνισμό ήταν μεγάλη. Επειτα από κλήρωση αναδείχθηκαν οι 10 τυχεροί νικητές που κερδίζουν από ένα αντίτυπο. Οι νικητές μπορούν να παραλάβουν τα δώρα τους από τη διεύθυνση του περιοδικού (Λ. Συγγρού 44) μέχρι τις 15 Φεβρουαρίου 2000. Στους νικητές της επαρχίας τα δώρα θα σταλούν ταχυδρομικώς.

1. ΛΥΚΟΥΡΑΣ ΠΕΤΡΟΣ
2. ΜΠΟΥΡΔΟΥΣΗΣ ΙΩΑΝΝΗΣ
3. ΑΜΑΝΑΤΙΔΗΣ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ
4. ΠΕΤΟΥΣΗΣ ΓΙΩΡΓΟΣ
5. ΜΑΡΚΟΠΟΥΛΟΣ ΒΑΣΙΛΗΣ
6. ΚΟΥΦΟΠΟΥΛΟΣ ΝΙΚΗΦΟΡΟΣ
7. ΜΩΡΑΪΤΗΣ ΦΩΝΤΑΣ
8. ΤΣΑΝΤΙΔΗΣ ΑΛΕΞΑΝΔΡΟΣ
9. ΟΙΚΟΝΟΜΙΔΗΣ ΧΡΥΣΟΣΤΟΜΟΣ
10. ΤΖΑΚΑΣ ΑΡΓΥΡΗΣ

Ιδού και η λύση:

D	I	G	G	E	R	S	A	F	Y	T	U	I	J	K
Q	R	E	L	T	T	A	B	Y	C	W	T	M	J	C
R	A	F	G	X	S	D	F	G	H	E	G	A	N	H
E	F	E	R	T	C	V	B	N	J	R	B	D	G	I
S	A	H	B	P	B	E	R	I	O	T	F	M	R	C
C	S	A	M	U	R	A	I	K	I	Y	D	O	E	K
U	Q	T	I	L	O	I	T	A	U	U	D	T	R	E
E	A	T	U	S	B	V	B	L	N	L	E	O	S	N
R	Z	R	Y	A	O	D	F	G	A	M	R	R	A	S
A	E	I	T	R	C	H	J	N	K	N	S	G	R	H
I	R	C	S	G	O	Z	D	X	C	V	T	B	T	I
D	D	K	T	H	P	F	L	O	G	I	N	I	M	F
E	I	Y	O	D	F	G	H	J	K	L	A	Z	S	T
R	S	E	C	R	E	T	A	G	E	N	T	K	Y	X
O	I	U	K	N	X	C	V	B	F	G	T	L	H	C
T	I	P	E	K	A	N	S	F	D	F	Y	O	J	V
X	G	H	R	J	K	L	U	I	S	D	U	I	K	B
C	A	S	D	W	E	R	T	Y	U	I	O	P	L	N
V	S	T	R	E	E	T	F	O	O	T	B	A	L	L
A	S	D	F	G	H	J	K	L	Q	W	E	R	E	T

ISDN από τη Groovy Net

Η εταιρία παροχής υπηρεσιών Internet Groovy Net ανακοίνωσε τις νέες τιμές της (οι παλαιότερες είχαν δημοσιευθεί στο τεύχος 113 μέσω της στήλης "Do It Yourself"), τα χαρακτηριστικά που προσφέρει μέσω της ISDN σύνδεσης καθώς και τις υπηρεσίες που παρέχει.

Ο χρήστης του εν λόγω πακέτου θα έχει, εκτός των άλλων, σύνδεση dynamic IPP στα 64Kbps, έναν dial-up λογαριασμό (πρόσβασης), απεριόριστο χρόνο πρόσβασης,



5MB χώρο για την προσωπική σελίδα συνδρομητών, πρόσβαση σε χιλιάδες newsgroups, αναλυτικά προσωπικά στοιχεία σύνδεσης του χρήστη και τεχνική υποστήριξη.

Οι νέες τιμές πρόσβασης είναι οι εξής:

Τρίμηνο πακέτο	27.000 δρχ.
Τρίμηνο πακέτο με μουσική βιβλιοθήκη	30.000 δρχ.
Εξάμηνο πακέτο	50.000 δρχ.
Εξάμηνο πακέτο με μουσική βιβλιοθήκη	55.000 δρχ.
Ετήσιο πακέτο	98.000 δρχ.
Ετήσιο πακέτο με μουσική βιβλιοθήκη	106.000 δρχ.

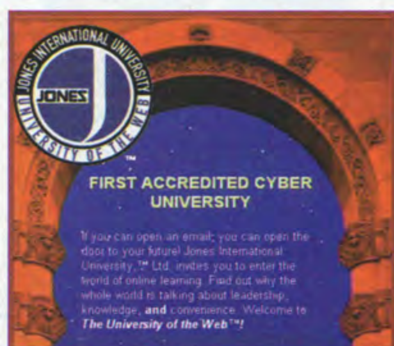
Οι προαναφερόμενες τιμές είναι τελικές και συμπεριλαμβάνουν ΦΠΑ.

Net news

Από τη νέα αυτή στήλη θα διαβάζετε σε κάθε τεύχος τις πιο ενδιαφέρουσες ειδήσεις που αφορούν στο θαυμαστό κόσμο του Internet και οι οποίες πιστεύουμε πως ενδιαφέρουν εσάς, τους αναγνώστες του "PC Master". Happy surfing!

ΕΙΚΟΝΙΚΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ: ΕΙΝΑΙ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ!

Λειτουργεί ήδη στις ΗΠΑ το πρώτο καθαρά on-line πανεπιστήμιο με 1.000 φοιτητές απ' όλο τον... κυβερνοχώρο! Ιδρυτής του είναι ο Γκλεν Τζόουνς, αυτοδημιούργητος επιχειρηματίας στον κόσμο της καλωδιακής τηλεόρασης, που πρόσφατα εισήλθε και στο μαγικό κόσμο του Internet.



Το Jones International University, που πρόσφατα πήρε άδεια και από την Ενωση Πανεπιστημίων Κεντροδυτικής Περιφέρειας των ΗΠΑ, προσφέρει ανώτερες σπουδές και διπλώματα με πολύ χαμηλό κόστος σε φοιτητές από 35 χώρες της Γης, οι οποίοι παρακολουθούν on-line τα μαθήματα που συντάσσουν καθηγητές μεγάλων αμερικανικών πανεπιστημίων.

Ολοι οι φοιτητές του δηλώνουν ευχαριστημένοι. Αλήθεια, τι θέλετε να γίνετε όταν μεγαλώσετε;

www.jonesinternational.edu

ΤΥΧΕΡΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ON-LINE

Ιδιαίτερα δημοφιλή θα είναι τα προσεχή χρόνια τα κάθε είδους Web sites με on-line τυχερά παιχνίδια και λοταρίες. Σύμφωνα με πρόσφατη μελέτη της εταιρίας ερευνών Datamonitor, καταγράφηκαν σημαντικά στοιχεία, όπως ότι η αγορά των on-line τυχερών παιχνιδιών στη Δυτική Ευρώπη και τις Ηνωμένες Πολιτείες προβλέπεται να φθάσει ως το 2004 τα 11 δισεκατομμύρια δολάρια.

Οπως είναι προφανές, το Διαδίκτυο μπαίνει πια για τα καλά στη ζωή μας και όχι μόνο για ανάκληση πληροφοριών και αγορά βιβλίων και CDs, αλλά και για να κλέψει χρόνο από την "ψυχαγωγία" μας...

ΤΙ ΠΡΟΤΙΜΟΥΝ ΟΙ ΧΡΗΣΤΕΣ;

Οι ΗΠΑ φαίνεται πως εξακολουθούν να μας επηρεάζουν πολιτιστικά αλλά και δικτυακά: τέσσερα αμερικανικής προέλευσης Web sites εξακολουθούν να κυριαρχούν στην ευρωπαϊκή διαδικτυακή σκηνή, σύμφωνα με πρόσφατη έρευνα κατά την οποία "παρακολουθήθηκαν" 3.000 οικιακοί χρήστες στη Βρετανία, τη Γαλλία και τη Γερμανία μεταξύ 1 και 30 Νοεμβρίου 1999.

Πρόκειται για τα Yahoo!, America On Line, Microsoft και MSN, τα οποία βρίσκονταν μέσα στα 10 πρώτα sites σε επισκεψιμότητα Ευρωπαίων χρηστών στα τέλη του 1999.



Πάντως, πολλά τοπικά sites, όπως τα T-Online (Γερμανία), το οποίο ανήκει στην Deutsche Telekom, Wanadoo (Γαλλία), που ανήκει στην France Telecom, και Freeserve (Βρετανία), το οποίο παρέχει δωρεάν υπηρεσίες Internet και ανήκει στην αλυσίδα Dixons, αρχίζουν να κερδίζουν τις προτιμήσεις των Ευρωπαίων χρηστών.

Η ΕΙΔΗΣΗ ΤΗΣ ΧΡΟΝΙΑΣ!

Μήπως εξασκείτε τα αγγλικά σας διαβάζοντας το αμερικανικό περιοδικό "Time"; Κάνετε πότε πότε zapping στο CNN; Βλέπετε ταινίες της Warner στο σινεμά; Μήπως χρησιμοποιείτε το Netscape για να μπαίνετε στο Internet; Κι όταν μπαίνετε, επισκέπτεστε τις σελίδες της America On Line ή της CompuServe; Και η τελευταία ερώτηση: Μήπως σας ζάλισαν οι παραπάνω ερωτήσεις; Ισως, θα απαντήσετε, αλλά... αξίζει τον κόπο!

Εξηγούμαστε: Τη 10η ημέρα του έτους 2000 ανακοινώθηκε μία συγχώνευση που από πολλούς χαρακτηρίζεται η μεγαλύτερη στην ιστορία των επιχειρήσεων. Η America On Line (AOL, CompuServe, ICQ, Netscape, MovieFone, DigitalCity) αγόρασε την Time Warner (Warner Bross, Warner Music, WB Network, Looney Tunes, Time, Sports Illustrated, Fortune) σχηματίζοντας με τον τρόπο αυτό τη μεγαλύτερη εταιρία ΜΜΕ στον κόσμο και στην ιστορία!

Η συμφωνία θα πραγματοποιηθεί με ανταλλαγή μετοχών, ύψους 160 δισεκατομμυρίων δολαρίων, με αποτέλεσμα η νέα εταιρία, η οποία θα ονομαστεί AOL Time Warner, να έχει αξία άνω των 350 δισ. δολαρίων.

Η είδηση έκανε αμέσως το γύρο του κόσμου και έγινε πρωτοσέλιδο σε πολλές εφημερίδες, ακόμη και στην Ελλάδα. Φαίνεται πως με την αυγή του 2000 το παιχνίδι άρχισε να χοντραίνει και οι όροι Internet - Business θα πλησιάζουν όλο και περισσότερο...

FREE NET

Αυξάνονται συνέχεια στην ευρωπαϊκή ήπειρο οι εταιρίες που προσφέρουν δωρεάν πρόσβαση στο Internet με αντάλλαγμα την υποχρεωτική παρακολούθηση διαφημιστικών μηνυμάτων.

Η IPNG (Internet Protocol Next Generation), πρωτοπόρος στον τομέα αυτό για τη χώρα μας με το δίκτυο X-treme, η οποία μέσα στους έξι μήνες της λειτουργίας της έχει καταφέρει να αποκτήσει περισσότερους από 80.000 συνδρομητές, ανακοίνωσε πρόσφατα την είσοδο στη μετοχική σύνθεσή της εταιρίας της Εμπορικής Τράπεζας, καθώς και τα σχέδιά της για τη μελλοντική δραστηριοποίησή της σε νέους τομείς όπως on-line διαφήμιση, ηλεκτρονικό εμπόριο και τραπεζικές συναλλαγές μέσω Internet, ενώ σύντομα αναμένεται να ξεκινήσει τη λειτουργία της και η υπηρεσία παροχής δωρεάν ηλεκτρονικού ταχυδρομείου.

Αυτή τη στιγμή, η X-treme διαθέτει έξι κόμβους (Αθήνα, Θεσσαλονίκη,



Πάτρα, Λάρισα, Τρίπολη και Καβάλα), όμως, στους άμεσους στόχους της IPNG περιλαμβάνεται η δημιουργία κόμβων σε ολόκληρη την Ελλάδα, χωρίς να αποκλείεται και η επέκταση στο εξωτερικό.

Προς το παρόν, το πρόβλημα βρίσκεται στην έλλειψη, ιδιαίτερα στην Αθήνα, αρκετών τηλεφωνικών γραμμών ώστε να εξυπηρετηθούν οι συνδρομητές της αφού, πάντα κατά την εταιρία, η σχετική αίτηση για αύξηση των γραμμών κατατέθηκε πριν από αρκετούς μήνες στον ΟΤΕ χωρίς να έχει ακόμη ικανοποιηθεί.

www.x-treme.gr

ΕΛΛΑΔΑ+INTERNET: Η ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΣΗΜΕΡΑ

Ξεπέρασαν τις 360 χιλιάδες οι χρήστες του Internet στην Ελλάδα στα τέλη του 1999, ενώ ο συνολικός τζίρος των εταιριών που προσφέρουν υπηρεσίες πρόσβασης στο Διαδίκτυο αναμένεται το έτος 2000 να υπερβεί τα 12 δισ. δραχμές.

Από τα στοιχεία πρόσφατης έρευνας της OTEnet για το βαθμό διείσδυσης του Internet στην ελληνική κοινωνία που δημοσιεύθηκε στην εφημερίδα "Τα Νέα" προκύπτει ότι το τελευταίο διάστημα ο αριθμός των χρηστών αυξάνεται κάθε μήνα κατά περίπου 7%, ενώ σύμφωνα με τις εκτιμήσεις των αρμοδίων της OTEnet, στα τέλη του 2001 οι Ελληνες χρήστες του Internet θα έχουν ξεπεράσει το 1,5 εκατομμύριο!

Πάντως, από πλευράς διείσδυσης του Internet στον πληθυσμό των κρατών της Ευρώπης, η Ελλάδα βρίσκεται στις τελευταίες θέσεις μαζί με την Ιρλανδία (0,4%), το Λουξεμβούργο (0,37%) και την Αυστρία (0,4%).

Από τα στοιχεία της έρευνας της OTEnet προκύπτει ακόμα ότι το 75% των χρηστών Internet προέρχεται από τις μεγαλοαστικές περιοχές, το 10% από τις αστικές, το 12% από τις τουριστικές και το 3% από τις αγροτικές περιοχές της χώρας μας.

Οσον αφορά τώρα στο προφίλ των Ελλήνων χρηστών του Internet, από τα ίδια στοιχεία προκύπτει ότι οι άνδρες (ποσοστό 75%) "σερφάρουν" περισσότερο από τις γυναίκες στο Διαδίκτυο και επίσης πως ο μέσος όρος ηλικίας των περισσότερων Ελλήνων χρηστών είναι κάτω των 30 ετών.

Αξίζει να σημειωθεί, τέλος, πως τον τελευταίο καιρό όλο και περισσότεροι χρήστες επιλέγουν να κάνουν τα ψώνια τους μέσω του Διαδικτύου και κατά σχετικές εκτιμήσεις μέχρι το τέλος της περασμένης χρονιάς οι Ελληνες χρήστες δαπάνησαν περίπου 1,3 δισ. δραχμές για αγορές on-line. Είναι χαρακτηριστικό πως το 50% του ποσού αυτού αντιστοιχεί σε αγορές -κυρίως CDs, βιβλίων και λογισμικού- από το εξωτερικό.

INTERNET ΣΕ ΟΛΑ ΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΣΧΟΛΕΙΑ

Δικτυακή σύνδεση σε όλα τα σχολεία της Ελλάδας υποσχέθηκε σε πρόσφατες δηλώσεις του ο υφυπουργός Μεταφορών και Επικοινωνιών Νίκος Σαλαγιάννης.

Πιο συγκεκριμένα ο κ. Σαλαγιάννης ανέφερε ότι, σύμφωνα με το φιλόδοξο αυτό σχέδιο, έως το τέλος του 2001 κάθε σχολείο της ελληνικής επικράτειας θα έχει πρόσβαση στο Internet και θα μπορεί με τον τρόπο αυτό να αξιοποιήσει καλύτερα τον τεράστιο πλούτο γνώσης του Δικτύου, αλλά και να επικοινωνεί άμεσα και απλά με τα άλλα σχολεία της χώρας.



Καλή προσπάθεια που, αν υλοποιηθεί, θα αποτελέσει σίγουρα σημαντικό βήμα για την ανάπτυξη της εκπαίδευσης στη χώρα μας.

www.yme.gr
www.ypepth.gr
www.pi-schools.gr

ΣΥΝΤΟΜΕΣ ΕΙΔΗΣΕΙΣ

Μηδαμινές ήταν τελικά οι επιπτώσεις του προβλήματος του 2000 στους χιλιάδες υπολογιστές του Διαδικτύου παγκοσμίως. Στη χώρα μας δεν αναφέρθηκε κανένα πρόβλημα. Τέλος καλό, όλα καλά!

Μεγάλη συνεργασία με στόχο την ασύρματη πρόσβαση στο Internet κλείστηκε πρόσφατα μεταξύ των εταιριών Microsoft-Ericsson. Χρειάζονται άλλα σχόλια;
www.microsoft.com
www.ericsson.com

Ρούχα της ιταλικής φίρμας Benetton θα μπορείτε σύντομα να αγοράζετε on-line.
www.benetton.com

Πληθαίνουν τα on-line φαρμακεία και επιτακτική γίνεται πια η ανάγκη νομοθετικής ρύθμισης για την προστασία των καταναλωτών από παράνομες πωλήσεις φαρμακευτικών προϊόντων στο Διαδίκτυο.

Πώληση αεροπορικών εισιτηρίων και on-line check-in θα προσφέρει σύντομα η British Airways μέσω Internet.
www.british-airways.com

Λειτουργεί από τις αρχές του χρόνου το site του ελληνικού Πολεμικού Ναυτικού στο Internet.
www.hellenicnavy.gr

Νέο site για παιδιά 5-15 ετών αλλά και γονείς δημιουργήθηκε από τη Nous με on-line δραστηριότητες, διαγωνισμούς καθώς και forum για ανταλλαγή μηνυμάτων.
www.netkids.gr

Το γνωστό portal site Yahoo είναι, σύμφωνα με πρόσφατες μελέτες, πρώτο και με μεγάλη διαφορά στις προτιμήσεις των χρηστών ως site αναζητήσεων.
www.yahoo.com

Στην εταιρία παροχής δωρεάν υπηρεσιών Internet IPNG (Δίκτυο X-treme) εισήλθε πρόσφατα η Εμπορική Τράπεζα της Ελλάδας με προφανή στόχο το e-banking.
www.combank.gr
www.x-treme.gr

Σε πρόσφατη συνέντευξή του ο Παντελής Τζωρτζάκης, διευθύνων σύμβουλος της FORTHnet, ανέφερε πως η εταιρία κινείται σε τρεις κατευθύνσεις: το Διαδίκτυο, τις χρηματοοικονομικές υπηρεσίες και την ανάπτυξη εφαρμογών και τεχνολογιών, που να υποστηρίζουν την παροχή υπηρεσιών στους δύο πρώτους τομείς.
www.forthnet.gr

Επιμέλεια: Ηλίας Καφούρος
kafouros@compupress.gr

Werewolf: The Apocalypse

Εδώ και καιρό κυκλοφορούσαν φήμες πως η ASC Games, η οποία είχε αναλάβει τη δημιουργία του 3D thriller Werewolf: The Apocalypse, είχε εγκαταλείψει τα σχέδιά της. Πρόσφατα, όμως, η ίδια η εταιρία κυκλοφόρησε νέες πληροφορίες και καινούρια screenshots στο Internet, και έτσι έδωσε μια καλή απάντηση στους καλοθελητές. Στο "ψητό" τώρα:

Οπως προαναφέραμε, το παιχνίδι είναι ένα 3D action-thriller (θυμόσαστε καθόλου το τρομερό Nightmare Creatures;) και η ιστορία του συνοψίζεται ως εξής:



Μια φορά και έναν καιρό, υπήρχε μια αριστοκρατική φυλή λυκανθρώπων, γνωστή ως White Howlers, η οποία κατοικούσε και ταυτόχρονα προστάτευε το χωριό Kil na Korr. Ολα έβαιναν καλώς, ώσπου το χωριό δέχτηκε επίθεση από τις δυνάμεις των Wyrm, οι οποίες σκότωσαν σχεδόν όλο τον πληθυσμό του. Από τη φυλή διασώθηκε μία γυναίκα, η Elyr Ma Cullough, η οποία τύγχανε να είναι έγκυος. Αφού λοιπόν κατάφερε να ξεφύγει, γέννησε ένα αγόρι το οποίο ήταν καρπός του έρωτά της με έναν White Howler. Το αγόρι αυτό, λοιπόν, που ονομάστηκε Alyn, είναι πλέον ο μοναδικός απόγονος της φυλής του. Θα μπορέσει άραγε να χρησιμοποιήσει σωστά και έγκαιρα τις εσωτερικές δυνάμεις του και να σώσει τον εαυτό του αλλά και τον κόσμο από την πιθανή πλήρη υποδούλωση στους Wyrm;



Ολα τα στοιχεία δείχνουν πως πρόκειται για έναν πολύ ατμοσφαιρικό τίτλο, τον οποίο οι φίλοι αυτού του είδους των παιχνιδιών (είμαι και εγώ ένας από αυτούς) περιμένουν με ανυπομονησία. Εμείς θα είμαστε εδώ για να σας ενημερώσουμε για ό,τι νεότερο έχουμε. Μέχρι τότε, απολαύστε τα screenshots που σας παρέχουμε.

Ερχεται ο τσάρος!

Η Talonsoft ανακοίνωσε ότι πολύ σύντομα θα κυκλοφορήσει το νέο της fantasy-based real time strategy παιχνίδι, ονόματι Tzar: The Burden of the Crown. Πρόκειται για ένα παιχνίδι που συνδυάζει στοιχεία RTS, με το χτίσιμο μιας αυτοκρατορίας, με μία "δόση" από RPG. Επιπλέον θα περιλαμβάνει έναν Map editor, ο οποίος θα επιτρέπει στο χρήστη να μετατρέπει πολλές παραμέτρους αλλά και κανόνες του παιχνιδιού, καθώς και να εισάγει ο ίδιος images, μουσική και ήχους.



Το Tzar σας τοποθετεί στην "καρδιά" της αιώνιας μάχης του καλού με το κακό. Εξελίσσεται στο φανταστικό κόσμο του Keanor, όπου επικρατεί ο νόμος του ισχυρού, και εσείς καλείστε να σταματήσετε τις στρατιές τού κακού που αποφάσισαν να εισβάλουν εκεί. Καθώς όμως δεν είναι μία απλή δουλειά που μπορείτε να κάνετε μόνος σας, θα πρέπει να στρατολογήσετε, να προπονήσετε και να ηγηθείτε μιας στρατιάς από ιππότες και τοξότες. Επιπλέον θα πρέπει να αναπτύξετε την πολεμική τεχνολογία σας, έτσι ώστε να δημιουργήσετε νέα και ισχυρότερα όπλα. Στη διάθεσή σας, εκτός των προαναφερομένων, θα έχετε και μάγους τους οποίους θα πρέπει να προπονήσετε στην εξάσκηση της τέχνης τους, έτσι ώστε να χρησιμοποιήσουν τις



παράξενες δυνάμεις τους ενάντια στους εχθρούς σας ή ακόμη και να μαγέψουν πνεύματα, δράκους και αθανάτους ώστε να ταχθούν στο πλευρό σας.

Τα κυριότερα χαρακτηριστικά του Tzar συνοψίζονται στα εξής:

- 25 συναρπαστικές αποστολές
- Επιλογή στυλ παιξίματος. Ξεχωριστές, ανεξάρτητες αποστολές ή Campaign mode.
- Τέλειος συνδυασμός φαντασίας και RTS.
- Ο χώρος όπου εξελίσσεται ο strategy τομέας είναι ένα φανταστικό σύμπαν, γεμάτο δράκους, πνεύματα, ιππότες, μάγους και πολλά ακόμα.
- Ακρως ενδιαφέρον περιβάλλον με όμορφες φωτοσκιάσεις των αντικειμένων και εναλλαγή κλιμάτων που επηρεάζουν το παιχνίδι.
- Υποστήριξη για LAN και on-line multiplayer παιχνίδι.

Τέλος, οι μέχρι τώρα γνωστές απαιτήσεις του συστήματος θα είναι: Pentium PC, Windows 95/98, 16-bit High Color SVGA, 16 MB RAM, 4x CD-ROM, Microsoft compatible mouse, κάρτες ήχου και γραφικών συμβατές με DirectX.

Το μέλλον της Legend είναι... εξωπραγματικό!

Αυτή είναι η καταλληλότερη λέξη για τον τρόπο σκέψης περί των μελλοντικών προϊόντων της Legend. Μετά την κυκλοφορία του Wheel of Time (review του οποίου θα βρείτε στο παρόν τεύχος), ενός τίτλου 3D action, η Legend ανακοίνωσε ένα από τα επερχόμενα παιχνίδια της, το οποίο δεν είναι άλλο από το επίσημο sequel του Unreal, Unreal 2.

Πέρα από αυτό, όμως, ετοιμάζονται ακόμα δύο προϊόντα από την ίδια εταιρία, τα ονόματα των οποίων δεν έχουν διαρρεύσει ακόμη. Το μόνο που γνωρίζουμε γι' αυτά είναι τους δημιουργούς τους. Για το πρώτο παιχνίδι υπεύθυνος είναι ο επικεφαλής designer του WOT Glen Dahlgren, ενώ για το δεύτερο ένας εκ των ιδρυτών της εταιρίας και επικεφαλής του τμήματος Παραγωγής, ο Bob Bates. Πάντως, το κυριότερο βάρος έχει δοθεί στο Unreal 2.

Εσείς πάντως μείνετε συντονισμένοι στη συχνότητα του "PC Master" για να μάθετε οτιδήποτε νεότερο σχετικά.

TOP TEN

ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

1.	▲	FIFA 2000 (4)	(EA SPORTS)	☆☆☆ SIMULATION
2.	▲	RED ALERT (3)	(WESTWOOD)	☆ STRATEGY
3.	▼	TIBERIAN SUN (2)	(WESTWOOD)	☆☆☆☆☆ STRATEGY
4.	▼	AGE OF EMPIRES 2 (1)	(MICROSOFT)	☆☆☆ STRATEGY
5.	▲	CHAMPIONSHIP MANAGER 3 (7)	(EIDOS)	☆☆☆☆☆☆☆ SIMULATION
6.	▲	BALDUR'S GATE (-)	(INTERPLAY)	☆ ADVENTURE
7.	▲	GABRIEL KNIGHT 3 (-)	(SIERRA)	☆ ADVENTURE
8.	-	TOMB RAIDER 4 (8)	(EIDOS)	☆☆ ACTION
9.	▲	NBA LIVE 2000 (-)	(EA SPORTS)	☆ SIMULATION
10.	▼	STARCRAFT/BROOD WAR (6)	(BLIZZARD)	☆☆☆☆☆☆☆☆☆ STRATEGY

Εντός παρενθέσεως αναγράφεται η θέση που κατέλαβε το παιχνίδι τον προηγούμενο μήνα. Τα αστέρια συμβολίζουν τους συνεχόμενους μήνες κατά τους οποίους το παιχνίδι βρίσκεται στο TOP TEN.

▲ Το παιχνίδι ακολουθεί ανοδική πορεία.
▼ Το παιχνίδι ακολουθεί καθοδική πορεία.
- Το παιχνίδι παραμένει σταθερό στο TOP TEN.

ΤΑ 5 ΚΑΛΥΤΕΡΑ GAMES ΑΝΑ ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ

ADVENTURE/RPG
1. (5) BALDUR'S GATE
2. (-) GABRIEL KNIGHT 3
3. (-) GRIM FANDANGO
4. (-) MONKEY ISLAND
5. (2) AMERZONE

SIMULATION
1. (1) FIFA 2000
2. (3) CHAMPIONSHIP MANAGER 3
3. (-) NBA LIVE 2000
4. (2) FIFA 99
5. (-) NEED FOR SPEED 3

STRATEGY
1. (3) RED ALERT
2. (2) TIBERIAN SUN
3. (1) AGE OF EMPIRES 2
4. (4) STARCRAFT/BROOD WAR
5. (-) COMMANDOS

ACTION
1. (1) TOMB RAIDER 4
2. (4) RESIDENT EVIL 2
3. (-) NOCTURNE
4. (-) UNREAL
5. (-) INDIANA JONES & THE INFERNAL MACHINE

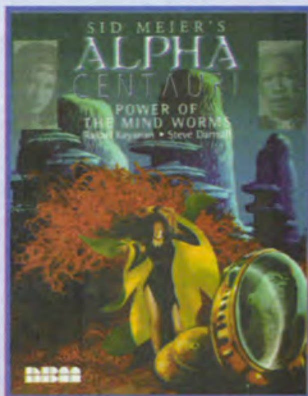
TOP 5 ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΩΝ

1. FIFA 2000
2. QUAKE 3 ARENA
3. AGE OF EMPIRES 2
4. DRACULA
5. RALLY CHAMPIONSHIP 2000

Ευχαριστούμε τα καταστήματα Multirama, Μέτρον και Computers Game Club για τη συνεργασία τους στην κατάρτιση αυτού του Top-5.

ΠΑΙΧΝΙΔΟΣΚΟΡΠΙΣΜΑΤΑ...

Το Alpha Centauri του Sid Meiers ασφαλώς το γνωρίζετε. Αυτό που ίσως δεν γνωρίζετε είναι ότι πρόκειται για ένα από τα λίγα παιχνίδια που έγιναν... βιβλίο. Ναι, η κυκλοφορία του βιβλίου με τον τίτλο "Sid Meyer's Alpha Centauri: Power of the Mind Worms" είναι πλέον γεγονός. Συγγραφείς του είναι οι Rafael Kayanan και Steve Darnall, αμφότεροι προερχόμενοι από το χώρο της συγγραφής βιβλίων επιστημονικής φαντασίας. Το μέγεθός του φτάνει τις 48 σελίδες και μπορεί, όποιος θέλει, να το παραγγείλει από το γνωστό Amazon.com στην τιμή των περίπου 8 δολαρίων (στην τιμή δεν περιλαμβάνονται τα έξοδα αποστολής και συσκευασίας).



Η Codemasters ετοιμάζεται να φέρει τον Mike Tyson στο δωμάτιό μας! Οχι, μην ανησυχείτε, δεν πρόκειται να σας δείρει κάποιος μέχρι θανάτου, ούτε να βρεθείτε ξαφνικά με δαγκωμένο αυτί. Απλώς το νέο boxing game της εν λόγω εταιρίας θα έχει πρωταγωνιστή τον προαναφερόμενο boxer και, φυσικά, θα φέρει το όνομά του. Είναι η πρώτη φορά που ο Tyson παραχωρεί το δικαίωμα σε μία εταιρία να χρησιμοποιήσει το όνομά του και όχι μόνο. Αυτό που γνωρίζουμε μέχρις στιγμής είναι πως το παιχνίδι θα περιλαμβάνει πολλά game modes, μέσα στα οποία θα υπάρχει και training mode, όπου ο παίκτης θα ξεκινάει από τα σκοτεινά υπόγεια γυμναστήρια με τη φιλοδοξία να φτάσει μέχρι τον τίτλο του παγκόσμιου πρωταθλητή. Ενα τελευταίο στοιχείο που μπορέσαμε να μάθουμε είναι πως θα διαθέτει και ένα ανεπτυγμένο σύστημα animated χαρακτήρων.

Οσοι ξέρατε την GT Interactive, την εταιρία που έχει δώσει στον κόσμο παιχνίδια όπως τα Unreal Tournament, Driver, TA Kingdoms, δεν θα την... ξαναδείτε. Τουλάχιστον όχι έτσι όπως την ξέρατε, καθώς μια άλλη μεγάλη εταιρία του χώρου, η Infogrames αγόρασε την GT έναντι 135.000.000 δολαρίων. Πρόκειται για μία κίνηση που ασφαλώς μεταβάλει τα δεδομένα στο χώρο της παγκόσμιας βιομηχανίας παραγωγής software. Με την προσθήκη της GTI η Infogrames γίνεται πλέον μία από τις μεγαλύτερες εταιρίες του κόσμου.

Στο τεύχος 111, από την παρούσα στήλη, είχατε διαβάσει τις πρώτες πληροφορίες για το επερχόμενο Colin McRae Rally 2. Οι παρευρεθέντες στην Autosport International Exhibition, που έλαβε χώρα στο Birmingham της Αγγλίας, είχαν την ευκαιρία να πάρουν μια πρώτη γεύση από το sequel του πολύ καλού παιχνιδιού αγώνων αυτοκινήτου. Πιο συγκεκριμένα, υπήρχε ο εξομοιωτής ενός Ford Focus, όπου ο... τυχερός που καθόταν εκεί μπορούσε να τρέξει -εικονικά πάντοτε- σε πολλές από τις πιο γνωστές διαδρομές σε όλο τον κόσμο. Για μεγαλύτερο ρεαλισμό, όσοι κάτσουν στη θέση του McRae θα λαμβάνουν πολλές πληροφορίες για το παιχνίδι από τον Nicky Grist, συνοδηγό του Colin.

Ο Steven King γίνεται... interactive!

Για όσους δεν τον γνωρίζουν, ο Steven King είναι ένας από τους μεγαλύτερους σύγχρονους συγγραφείς έργων φαντασίας και τρόμου και έχει αποκτήσει πολλούς πιστούς οπαδούς. Τώρα, λοιπόν, μέσω της Interplay και της Blue Byte Interactive μπορείτε να



νιώσετε την ατμόσφαιρα των έργων του στον τίτλο F13, ο οποίος είναι εξ ολοκλήρου εμπνευσμένος από αυτά. Μέσω του εν λόγω τίτλου μεταφέρεται όλο το αινιγματικό και μυστηριώδες στίγμα και ύφος του King με έναν τρόπο προσιτό σε όλους. Ο τίτλος θα περιλαμβάνει:

- "Everything's Eventual": Μία ανέκδοτη νουβέλα του συγγραφέα, ιδανική για τους φανατικούς οπαδούς του. Συνοδεύεται μάλιστα από πλήρως γραφικό background και ανάλογα ηχητικά εφέ.
- Μερικά μινι-παιχνίδια για να "σκοτώσετε" λίγη από την ώρα σας. Πιο συγκεκριμένα θα βρείτε τα:

✔ Bug Splat: Οι κατσαρίδες έχουν εισβάλει στον υπολογιστή σας και εσείς με τη βοήθεια μερικών χρήσιμων εργαλείων πρέπει να τις εξολοθρεύσετε.

✔ Whack-A-Zombie: Τα zombies αποφάσισαν να ξεμουδιάσουν και εσείς θα πρέπει να τα πείσετε να επιστρέψουν εκεί από όπου ήρθαν.

✔ No Swimming: Ενα διαφορετικό παιχνίδι "ψαρέματος", αφού αντί για τα συνηθισμένα ψάρια, θα συναντήσετε πολλά πιράνχας!

✔ ScreamSavers: Ο (σύγχρονος) άρχοντας του τρόμου στοιχειώνει την οθόνη σας μέσω των screensavers που υπάρχουν εδώ. Πιο αναλυτικά θα βρείτε τα:

✔ Evil Genius at Work: Μία καρικατούρα του συγγραφέα εμφανίζεται σε μια άκρη της οθόνης σας και γράφει.

✔ Murder and Mayhem: Ενας μανιακός φονιάς τρομοκρατεί ένα παλιό βικτοριανό σπίτι.

✔ It's Just Lightning: Ενας ανατριχιαστικός κλόουν με κάθε λάμψη της οθόνης έρχεται ολοένα πιο κοντά σας.

Οι απαιτήσεις του τίτλου δεν είναι τρομερές: Win 95/98, P166 MMX, 32MB RAM, 320MB ελεύθερος χώρος, 4x CD-ROM, 800x600 ή 1.024x768 ανάλυση οθόνης.

5ος ετήσιος διαγωνισμός Interactive Fiction

Εδώ και 5 συνεχόμενα έτη, τα μέλη ορισμένων Usenet newsgroups διοργανώνουν το διαγωνισμό Interactive Fiction. Για τους παλαιότερους αλλά και τους νεότερους φίλους των text adventures είναι μία ευκαιρία να απολαύσουν μερικά από τα καλύτερα, μικρού μεγέθους, παιχνίδια του είδους, φτιαγμένα από ερασιτέχνες, αλλά οπλισμένους με πολύ μεράκι, δημιουργούς. Τα παιχνίδια που ψηφίστηκαν ως τα τρία καλύτερα στο φετινό διαγωνισμό είναι τα:

1. Winter Wonderland
2. For a Change
3. Six Stories

Ταυτόχρονα βραβεύτηκαν και οι καλύτερες... θηλυκές δημιουργίες, δηλαδή οι τίτλοι που δημιουργήθηκαν από εκπροσώπους του ασθενούς (;) φύλου. Τα τρία καλύτερα της κατηγορίας αυτής ήταν τα:

1. For a Change
2. Winter Wonderland
3. Hunter, In Darkness

Τα συγκεντρωτικά αποτελέσματα του διαγωνισμού ήταν τα εξής:

1. Winter Wonderland
2. For a Change
3. Six Stories
4. Day for Soft Food, A
5. Exhibition
6. Halothane
7. On the Farm
8. Hunter, In Darkness
9. Beat the Devil
10. Jacks or Better to Murder, Aces to Win
11. Erehwon
12. The Insanity Circle
13. Bliss
14. Stone Cell
15. Four Seconds
16. The HeBGB Horror!
17. Only After Dark
18. A Moment of Hope
19. Chaos
20. Strangers in the Night
21. Lomalow
22. King Arthur's Night Out
23. Calliope
24. Music Education
25. Spodgeville Murphy and The Jewelled Eye of Wossname
26. Life on Beal Street
27. Remembrance
28. Thorfinn's Realm
29. Death to my Enemies
30. The Water Bird
31. Chicks Dig Jerks
32. SNOSAE
33. Pass the Banana
34. Outsided
35. L.U.D.I.T.E.
36. Guard Duty
37. Skyranch

Μια και, όπως προαναφέραμε, ο διαγωνισμός διανύει την πέμπτη περίοδο της ζωής του, καλό θα ήταν να δούμε και τους νικητές των προηγούμενων ετών. Ετσι, λοιπόν, ανά έτος είχαν εκλεγεί ως καλύτερα τα:

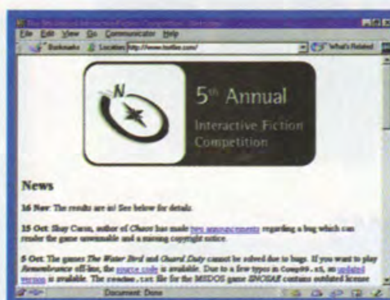
1998: Photopia, του Adam Cadre

1997: The Edifice, του Lucian Smith

1996: The Meteor, The Stone, and A Long Glass of Sherbert, του Graham Nelson

1995: Uncle Zebulon's Will, του Magnus Olsson (TADS), και το A Change in the Weather, του Andrew Plotkin (Inform)

Ως γνωστόν, κάθε διαγωνισμός έχει και κάποια δώρα για τους νικητές του. Ετσι και από αυτόν δεν θα μπορούσαν να λείψουν τα extra "κίνητρα" για τους συμμετέχοντες, τα οποία ήταν πολλά και ποικίλα. Πέρα από τα χρηματικά ποσά, προσφέρονταν τρόφιμα και ποτά, παιχνίδια, βιβλία, μέχρι και κάποια ειδικά βραβεία για τους τελευταίους. Για να δούμε τα... λάφυρα των φίλων της περιπέτειας:



ΧΡΗΜΑΤΙΚΑ ΠΟΣΑ

- $100 μετρητά
- $50 μετρητά
- $50 σε δωροεπιταγή του Best Buy (www.bestbuy.com)
- $25 σε δωροεπιταγή του Amazon (www.amazon.com)
- $25 δωροεπιταγή του CD-Now (www.cd-now.com)

ΤΡΟΦΙΜΑ & ΠΟΤΑ

- ▲ Ενα μπουκάλι κρασί "Livermore"
- ▲ Δύο μπουκάλια μπίρας "Adventurer's Ale"
- ▲ Ενα καλάθι με διάφορα snaks
- ▲ Δύο λίμπρες (περίπου 1 κιλό) σοκολάτες
- ▲ Ενα "Chocoholic Survival Kit", βάρους 1 κιλού

ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

- Zork Grand Inquisitor σε DVD και το Heretic σε CD
- Ενας τίτλος από την Activision (τρία διαφορετικά βραβεία)
- Nine
- Broken Sword
- Hitchhiker's Guide to the Galaxy (για τον C64)
- The Infocom Comedy Collection (Ballyhoo, Bureaucracy, Hollywood Hijinx, Nord & Bert, Zork 1 και Planetfall)
- Planetfall (για Amiga)
- 10 Infocom Invisiclue Booklets (Suspect, Seastalker, Stationfall & The Lurking Horror, Moonmist, Hollywood Hijinx & Bureaucracy, Witness, A Mind Forever Voyaging, Sorcerer, Planetfall, και Cutthroat)
- Symbiocom
- Ενα σετ σκακιού σε θήκη βιβλίου
- The Seventh Guest
- X-Com Apocalypse, Flight Simulator (Win95), Betrayal at Krondor και Yoda Stories.

ΒΙΒΛΙΑ & ΠΕΡΙΟΔΙΚΑ

- The New Foundation Trilogy ("Foundation's Fear", "Foundation and Chaos" και "Foundation's Triumph")
- The Unix Hater's Handbook
- Ενα πλήρως επανατυπωμένο σετ των New Zork Times newsletters
- "An Almanac of Words at Play" και "Another Almanac of Words at Play"
- Από ένα αντίγραφο του documentation "Perdition's Flames" και του "Deep Space Drifter"
- Creating Adventure Games on Your Computer

ΕΙΔΙΚΑ ΕΠΑΘΛΑ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΚΑΛΥΤΕΡΟΥΣ ΚΑΙ ΤΟΥΣ ΧΕΙΡΟΤΕΡΟΥΣ

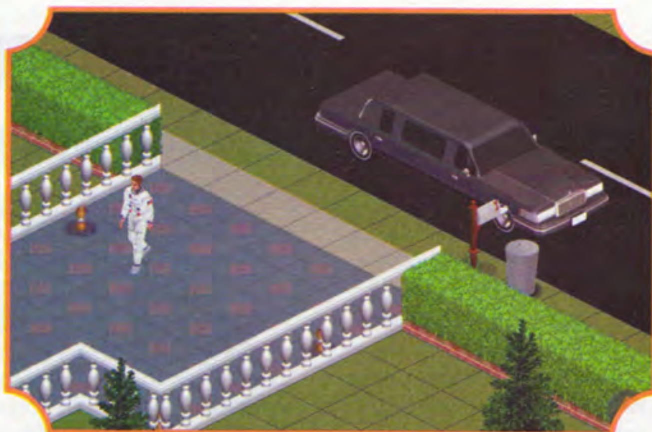
- ▼ Τρία τρόπαια για τους 3 πρώτους
- ▼ Αναμνηστικά μπλουζάκια για τους 10 πρώτους
- ▼ Καπελάκια και μπλουζάκια για τους 10 πρώτους από το About.com
- ▼ Κούπες του Gabriel Knight 3 για τους 7 χειρότερους

Games listed by rank

Place	Name	Author	Avg. Score	No. Votes	Min	Max	Std.Dev.
1	Winter Wonderland	Laura A. Knauth	7.41	100	1	10	1.83
2	For A Change	Dan Schmidt	7.25	103	2	10	1.91
3	Six Stories	N. K. Guy	7.08	88	1	10	1.85
4	Day for Soft Food, A	Ted Lem	6.89	105	1	10	1.94
5	Exhibition	Ian Finley	6.80	93	1	10	2.15
6	Halothane	Quentin D Thompson	6.69	99	1	10	2.35
7	On the Farm	Lenny Pitts	6.46	85	1	10	1.81
8	Hunter, In Darkness	Andrew Plotkin	6.43	108	1	10	2.42
9	Beat the Devil	Robert M. Camisa	6.30	111	1	10	2.02
10	Jacks or Better to Murder, Aces to Win	J. D. Berry	6.29	111	1	10	2.04
11	Erehwon	Richard Litherland	6.07	86	1	10	2.26
12	Insanity Circle, The	Mike Snyder	5.84	50	1	10	2.18
13	Bliss	Cameron Wilkin	5.45	95	1	9	1.70

- ▼ Μία δωρεάν συνδρομή στο Silicon Alley για τους 10 χειρότερους

Αν μη τι άλλο, τα δώρα ήταν πολύ πρωτότυπα και στο πνεύμα του διαγωνισμού. Μπράβο, παιδιά, και του χρόνου. Και αν θέλετε, βάλτε και κανένα ...καραφάκι ούζο! Οσοι από εσάς έχετε την περιέργεια να δείτε από κοντά τα adventures που συμμετείχαν στο διαγωνισμό (και να διαπιστώσετε ιδίοις όμμασι εάν τα παραδοσιακά adventures έχουν πεθάνει ή ζουν και βασιλεύουν), ρίξτε μια ματιά στο directory extras, του 2ου συνοδευτικού CD-ROM του "PC Master" του παρόντος τεύχους.



THE SIMS

Από τις Electronic Arts/Maxis

Εξομοιωτής της... ανθρώπινης ζωής!

Πόλεμος, βία, αίματα, μαγεία, δράκοι, μπουντρούμια, εξωγήινοι, μυστήριο, ανεξήγητα φαινόμενα... Ολα αυτά είναι τα χαρακτηριστικά των κυριότερων PC games της εποχής, τα οποία αν δεν διαθέτει ένα παιχνίδι σήμερα, δεν θα έχει τύχη. Βέβαια, κάθε κανόνας έχει και την εξαίρεσή του. Μέσα στο πλήθος των real time strategies, των RPGs, των Doomclones και των adventures υπάρχουν μερικά παιχνίδια που ξεχωρίζουν λόγω του ιδιαίτερου χαρακτήρα τους. Πρόκειται για τα παιχνίδια εξομοίωσης πόλεων, σιδηροδρομικών σταθμών, ακόμη και αλυσίδων καταστημάτων πίτσας...



Σε αυτά έρχεται να προστεθεί και το The Sims, ένα παιχνίδι που θα ασχολείται με τα απλά νοικοκυριά, τις ανάγκες των ανθρώπων που τα αποτελούν και τις επιδιώξεις τους. Ολα αυτά βέβαια μέσα από την παρακολούθηση μιας γειτονιάς, όπου οι κάτοικοί της, οι Sims, εργάζονται, ερωτεύονται, παντρεύονται, μεγαλώνουν παιδιά, αναπτύσσουν φιλίες και χρησιμοποιούν τα μέσα που διαθέτουν για να επιτύχουν την ευτυχία. Εσείς τώρα, ως άλλος Θεός, θα πρέπει να ελέγχετε τη διαβίωσή τους και να φροντίζετε να υπάρχει πάντα ευτυχία στη γειτονιά.

Οπως καταλάβατε, το παιχνίδι θα αποτελεί εξομοίωση της σύγχρονης ζωής, με όλα τα προβλήματα και τις χαρές της. Αρχικά θα πρέπει να βοηθήσετε τους Sims να βρουν δουλειά. Προσέξτε, όμως, να μην το παρακάνετε, γιατί αυτό θα έχει σημαντικές επιπτώσεις στο παιχνίδι. Ετσι, θα πρέπει να φροντίζετε για τη διασκέδασή τους, να προγραμματίζετε συναντήσεις με άλλους γείτονες για barbeque ή ...μπιρίμπα ή ακόμη να τους στέλνετε να αγοράζουν συστηματικά το νέο "PC Master" (ε, καλά, μην το πάρετε τοις μετρητοίς). Βέβαια, δεν θα λείπουν και τα απρόοπτα, όπως να απειλείται η ζωή κάποιου από την εκδήλωση πυρκαγιάς στο σπίτι του ή λόγω έλλειψης φαγητού. Πάντως, όπως και στην πραγματικότητα, η έλλειψη κάποιου ξεχωριστού προσώπου στη ζωή μας μπορεί μεν να μην έχει άμεση επίπτωση στην καθημερινή ζωή, ωστόσο η παρουσία του αποτελεί μονόδρομο προς την ευτυχία. Επίσης κρίνεται άξια αναφοράς η δυνατότητα να εμπλουτίζετε συνεχώς το παιχνίδι και τον κόσμο των Sims με νέα, "πρωτοποριακά" στοιχεία, όπως να κάνετε download άγνωστα για τον κόσμο ...artifacts, π.χ. μια μπάλα ποδοσφαίρου. Οταν την εισάγετε στον κόσμο, θα δείτε ότι όλοι οι χαρακτήρες θα γνωρίζουν περί τίνος πρόκειται και θα ασχολούνται με αυτήν. Ετσι, δεν θα πρόκειται απλώς για ένα διακοσμητικό στοιχείο του περιβάλλοντος του παιχνιδιού.

Το κυριότερο όμως στοιχείο του The Sims κρίνεται ο ρεαλισμός του. Σύμφωνα με την προγραμματιστική ομάδα, ο ρεαλισμός θα είναι εμφανής από την πρώτη στιγμή, μια και θα καταλαβαίνετε, για παράδειγμα, αν κάποιος Sim είναι εργένης από την κατάσταση του σπιτιού και (κυρίως) της κουζίνας του ή ακόμη και από τα σκουπίδια που "παράγει". Εσείς τώρα θα πρέπει να ασχοληθείτε με την κοινωνική ζωή του, αφού όμως πρώτα φροντίσετε για τις άμεσες, πρωταρχικές ανάγκες του, οι οποίες μπορεί να αφορούν μέχρι και σε ένα αναζωογονητικό ντους... Επίσης, μπορείτε να προβείτε σε ενέργειες που δεν συνηθίζετε στην πραγματική ζωή, όπως να ακολουθήσετε το σκοτεινό δρόμο του εγκλήματος...

Αν και φαίνονται ιδιαίτερα ενδιαφέροντα όλα αυτά, πλανάται το ερώτημα για το κατά πόσο τα στοιχεία του παιχνιδιού θα καλύπτουν όλο το φάσμα της σύγχρονης ζωής, αφού αυτή χαρακτηρίζεται από έναν απροσδιόριστο αριθμό αναγκών, επιδιώξεων, ενεργειών, καταστάσεων. Σε ποιο βαθμό μπορεί να φτάσει η εξομοίωση της πραγματικής ζωής σε ένα παιχνίδι στον υπολογιστή σήμερα; Αυτό είναι φυσικά ένα ερώτημα που θα απαντηθεί σύντομα (μπορεί και να έχει απαντηθεί την ώρα που διαβάζετε αυτές τις γραμμές) και, φυσικά, μόνο από αυτούς που διαθέτουν έναν 200άρη Pentium με 32 MB μνήμης και Windows...

Του Νάσου "Gabriel" Μπέλλου







WIZARDRY 8

Από τη Sirtech

Η μαγεία επιστρέφει...

Εχουμε γράψει αρκετές φορές ότι τα RPGs έχουν σημειώσει σημαντικότατη άνοδο τα τελευταία χρόνια, αφού όλο και περισσότεροι χρήστες ασχολούνται με αυτά και ολοένα περισσότεροι νέοι τίτλοι γεμίζουν την αγορά. Ομως υπάρχουν και τίτλοι που προχωρούν απτόητοι στο χρόνο και η επιτυχία τους δεν είναι αποτέλεσμα της προσπάθειας ανοίγματος της προγραμματιστικής εταιρίας τους προς την εξεταζόμενη αγορά. Ο λόγος; Πολύ απλά, υπήρχαν πολύ πριν από το "ξέσπασμα" των RPGs. Ενας τέτοιος τίτλος είναι και το Wizardry με την 8η συνέχειά του.





Σύμφωνα με τους δημιουργούς του, το Wizardry 8 αποτελεί ένα RPG που θα διαφέρει από τα άλλα σε πολλά σημεία. Πρώτα από όλα, η γενική εικόνα του θα μαρτυρά ένα πρωτότυπο, ξεχωριστό παιχνίδι και όχι κάποια απομίμηση ενός ήδη υπάρχοντος. Η οπτική πρώτου προσώπου θα διατηρηθεί και σε αυτό τον τίτλο (περίπου 95% της οθόνης θα αποτελεί την "όραση" του χαρακτήρα), ενώ η υποστήριξη 3D γραφικών θα επιφέρει σημαντικές βελτιώσεις στο οπτικό αποτέλεσμα. Θα κάνουν την εμφάνισή τους στο χώρο νέα (;) στοιχεία, όπως η προσωπικότητα κάθε χαρακτήρα (θα μπορείτε να ελέγχετε μία ομάδα αποτελούμενη από μέχρι 8 χαρακτήρες), σχηματισμοί μάχης και ειδικές ικανότητες/επιδεξιότητες. Βέβαια, μια και πρόκειται για RPG φαντασίας, οι διαθέσιμοι (ή NPCs) χαρακτήρες θα ανήκουν σε αρκετές από τις γνωστές φυλές του κόσμου αυτού, θα υπάρχουν όμως και φυλές που θα είναι άγνωστες ή ελάχιστα γνωστές: Dracons (υβρίδιο ανθρώπου και δράκου), Felpurrs (συνδυασμός ανθρώπου και αιλουροειδούς), Rawulfs (άνθρωπος και σκύλος) και Hobbits (κάτι σαν τα Halflings;).

Η ιστορία του παιχνιδιού θα αποτελεί συνέχεια του 7ου Wizardry, ωστόσο δεν είναι απαραίτητο να έχετε ασχοληθεί με τους προηγούμενους τίτλους για να καταλάβετε το παιχνίδι. Θα υπάρχει μία ειδική εισαγωγή, προκειμένου να καταλάβει κάθε αρχάριος την υπόθεση και να μη ...στρέψει τον ενδιαφέρον του σε άλλον τίτλο ανταγωνιστικής εταιρίας. Αν πάντως έχετε ασχοληθεί με προηγούμενα Wizardry, θα μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τους παλιούς χαρακτήρες και στο νέο παιχνίδι, χωρίς βέβαια τα υπερ-όπλα και οτιδήποτε cheat έχετε κάνει...

Οσον αφορά στα στοιχεία του gameplay, το παιχνίδι θα χαρακτηρίζεται από ένα ιδιαίτερα ενδιαφέρον σύστημα μονομαχιών, το ονομαζόμενο και phased combat system. Η ταχύτητα της επίθεσης (αλλά και το ποιος θα επιτεθεί πρώτος) θα εξαρτάται από παράγοντες όπως το initiative του χαρακτήρα, το όπλο που χρησιμοποιεί, η ταχύτητά του. Τώρα πια τα τέρατα (Death Lords, Depth Dwellers, Lava Lords, Mooks, Rapax Guards, Roaches, Savant Henchmen, Seekers, Trynnie Hunters, The Umpanis) θα ζουν και θα κινούνται στον τρισδιάστατο κόσμο του Wizardry και δεν θα επιτίθενται από το πουθενά, όπως γινόταν στα προηγούμενα Wizardry. Θα υπάρχει (ας πούμε) πλήρης επικοινωνία με τους χαρακτήρες της ομάδας σας, αφού έχει δημιουργηθεί ένας αρκετά μεγάλος αριθμός από ηχογραφημένες ομιλίες, που θα σας ενημερώνουν για κάποιον κίνδυνο, θα ζητούν βοήθεια κ.ά.

Η μαγεία θα είναι πιο προσεγμένη από ποτέ



και τα περίπου 90 spells που θα είναι διαθέσιμα στο παιχνίδι θα ανήκουν σε 6 σχολές (realms): Γαία, Ανεμος, Πυρ, Υδωρ, Πνεύμα και Θεός (ή κάπως έτσι). Οι εντυπωσιακοί φωτισμοί στο παιχνίδι θα βοηθούν στην καλύτερη απεικόνιση της χρήσης κάποιου από αυτά τα spells, μια και, όπως προανεφέρθη, θα μπορείτε να εκμεταλλευτείτε την ύπαρξη κάρτας 3D που πιθανώς (ή προφανώς) διαθέτετε. Μια και ο λόγος για το hardware, εκτός της μη αναγκαίας (όπως λένε οι πληροφορίες μας) ύπαρξης 3D κάρτας, θα πρέπει να διαθέτετε τουλάχιστον έναν PII στα 233MHz, 64MB μνήμης και Windows για να ασχοληθείτε με το παιχνίδι. Πότε; Μεταφέρουμε αυτούσια την απάντηση της εταιρίας όσον αφορά στην ημερομηνία κυκλοφορίας του: Οταν θα είναι έτοιμο...

Του Νάσου "Gabriel" Μπέλλου



COMMAND & CONQUER: RENEGADE

Από τη Westwood

Η νέα στροφή στον κόσμο του C&C

Η σειρά του Command & Conquer είναι μία από τις πιο δημοφιλείς αυτή τη στιγμή μαζί με άλλες σειρές όπως αυτές του Quake, του Tomb Raider και του FIFA. Το γεγονός ότι η εν λόγω σειρά θα επεκταθεί και στον τομέα των action παιχνιδιών ίσως να αποτελεί ένα περίεργο εγχείρημα (ειδικά αυτήν τη στιγμή, που το όνομα C&C έχει πλήρως καθιερωθεί ως σειρά στρατηγικής), αλλά η Westwood δήλωσε ότι η ιδέα υπήρχε από το πρώτο κιόλας C&C, το Tiberian Dawn! Μέχρι πέρυσι, η Westwood δεν είχε αποκαλύψει τίποτα για το φιλόδοξο αυτό project της. Οι πρώτες πληροφορίες ήρθαν από την E3 του 1999, όπου μόνο λίγοι προσκεκλημένοι δημοσιογράφοι μπόρεσαν να μάθουν τις πρώτες πληροφορίες. Αμέσως η φήμη διαδόθηκε και το Renegade έγινε γρήγορα ένας από τους πολυαναμενόμενους τίτλους για τους ακόλουθους του C&C.





Είστε ο Jack Shepherd, γιος του Mark, του στρατηγού στα briefings των GDI του Tiberian Dawn. Ο Jack είναι ένας commando που αναλαμβάνει όλων των ειδών αποστολές εναντίον των Nod και του Kane όταν η κατάσταση είναι κρίσιμη. Στο Renegade θα ανακαλύψετε μία νέα υπόθεση μέσα σε αυτήν του Tiberian Dawn που παίζει μικρό ρόλο στην όλη ιστορία του C&C. Μέσα από 15-16 αποστολές, λοιπόν, ο Jack θα πρέπει να βρει την άκρη του νήματος στην υπόθεση που αναμειγνύει την απαγωγή του καθηγητή Moebius με τα γενετικά πειράματα που έκαναν οι Nod λίγο πριν από το Tiberian Sun (Cyborgs).

Η μηχανή γραφικών έχει βελτιωθεί πολύ από το καλοκαίρι. Τα βουνά, τα δέντρα, τα κτίρια και ο φωτισμός φαίνονται να είναι πολύ καλά δουλεμένα. Ο τελευταίος, πάντως, είναι άξιος αναφοράς, αφού ο φωτισμός, για παράδειγμα, που έρχεται μέσα από τα χρωματιστά παράθυρα μιας εκκλησίας, είναι εξαίσιος. Τα εξωτερικά τοπία είναι εξίσου καλά, χωρίς όμως να παρουσιάζουν κάτι το επαναστατικό. Οι λίμνες και οι καταρράκτες, πάντως, αποδίδονται πολύ ρεαλιστικά. Η πραγματική αξία όμως του Renegade έγκειται στο γεγονός ότι θα βλέπετε τα κτίρια του C&C σε πλήρες 3D. Κυριολεκτικά αφήνει άφωνους τους "παλαίμαχους" της σειράς το μέγεθος των κτιρίων, όπως το Hand of Nod και το Refinery, αλλά και ορισμένων μονάδων όπως το Harvester και το Medium Tank. Από εκείνα τα μικροσκοπικά πραγματάκια στο Tiberian Dawn, έρχονται αυτές οι τεράστιες μονάδες, τις οποίες θα μπορείτε σχεδόν όλες να ελέγχετε εφόσον έχετε εξουδετερώσει τον προηγούμενο οδηγό τους.

Ως commando δεν θα περιορίζεστε στο sniper gun και το C-4 που είχε το Tiberian Dawn. Συνολικά αυτή τη στιγμή υπάρχουν 16 διαφορετικά όπλα και εκρηκτικά C-4 με τρεις διαφορετικές χρήσεις (π.χ. Remote ή imminent detonation). Πάντως, το Sniper Rifle αποτελεί ένα από τα αγαπημένα μου όπλα, αφού, ανεβαίνοντας σε ένα λοφάκι, μπορείς να πυροβολείς ακόμα και τις κότες στα κοτέτσια των κατοίκων. Οντας μικρές στο μέγεθος, αποτελούν τέλειους στόχους για προπόνηση!

Ισως το ότι το Renegade θα είναι ένα third-person shooter (αν και δεν είναι ακόμα ξεκάθαρο αν θα υπάρχει first-person άποψη ή όχι) να κάνει πολλούς να το συνδέσουν αυτόματα με το Tomb Raider. Αυτό, σε καμία περίπτωση δεν πρέπει να γίνει, αφού το παιχνίδι δεν τονίζει τόσο πολύ το στοιχείο του παζλ όσο το στοιχείο της δράσης αυτής καθ' εαυτής θυμίζοντας περισσότερο ένα καθαρόαιμο action όπως το Quake.

Υπάρχουν πολλά και ωραία παραδείγματα που μπορώ να αναφέρω για το gameplay του Renegade. Παρ' όλο που είναι action game, θα υπάρχουν δυο-τρία στοιχεία

στρατηγικής. Μην περιμένετε τίποτα σπουδαίο. Απλώς σε ορισμένα σημεία θα είναι προτιμότερο να σκεφτείτε πώς θα πλησιάσετε, για παράδειγμα, μία βάση. Επειδή εσείς είστε ένας και οι άλλοι εκατό, πάντα θα πρέπει να σκέφτεστε τον πιο ασφαλή τρόπο προσέγγισης. Οι αποστολές είναι σχεδιασμένες με τέτοιον τρόπο ώστε να επιτρέπουν μία μικρή στρατηγική σκέψη. Θα δείτε ότι θα είναι πιο εύκολο να σκοτώσετε τον οδηγό ενός Harvester και να χρησιμοποιήσετε το όχημά του για να μπείτε σε μία βάση από το να αποπειραθείτε να προχωρήσετε μόνος σας και μάλιστα όταν σας περιμένουν...

Του Γιώργου Κυριακού

MAJESTY

Από τη Cyberlore Studios

Ερχεται το πρώτο Kingdom simulator...

Ο χαρακτηρισμός του Majesty ως Kingdom simulator είναι πέρα για πέρα σωστός, καθώς το παιχνίδι σάς τοποθετεί στο θρόνο ενός αναπτυσσόμενου μυθικού βασιλείου, που ονομάζεται Ardania, η μοίρα του οποίου εξαρτάται από εσάς και μόνο.

Μία μυθική περιπέτεια, λοιπόν, σας περιμένει καθώς οι αποφάσεις που θα πάρετε θα είναι καταλυτικές για την ανάπτυξη ή μη της χώρας σας. Θα πρέπει να αποφασίσετε, για παράδειγμα, το πού θα δημιουργήσετε οικισμούς και κτίρια, επιλέγοντας μέσα από μια μεγάλη ποικιλία χαρακτήρων τα κατάλληλα άτομα γι' αυτή τη δουλειά. Βέβαια, μην περιμένετε να βρείτε άτομα πρόθυμα να βοηθήσουν χωρίς κάποιο αντάλλαγμα. Θα πρέπει πρώτα να τους δώσετε τα κατάλληλα... κίνητρα, ανάλογα με το χαρακτήρα του καθενός. Ταυτόχρονα, όμως, θα πρέπει να ελέγχετε και τη... στάθμη του θησαυροφυλακίου σας, έτσι ώστε να μπορείτε να καλύπτετε οποιεσδήποτε ανάγκες παρουσιαστούν στην πορεία. Συν τοις άλλοις, θα πρέπει να αποκρούετε και επιθέσεις από μυθικά τέρατα και φανταστικά πλάσματα, γεγονός που δυσκολεύει κάπως τα πράγματα. Οπως προαναφέραμε, λοιπόν, οι σωστές αποφάσεις σας θα οδηγήσουν στη δημιουργία



ενός πανίσχυρου βασιλείου το οποίο θα παραμείνει στις μνήμες των ανθρώπων για πολλά χρόνια. Στην αντίθετη περίπτωση, θα καταντήσει απλώς κάποιο κοινό αξιοθέατο, χωρίς ιδιαίτερη αξία για τους μελλοντικούς τουρίστες...

Οι ήρωες που συμμετέχουν στο παιχνίδι είναι πολλοί στον αριθμό. Ως σωστός ηγεμόνας, λοιπόν, θα πρέπει να δημιουργείτε συντεχνίες και να στρατολογείτε κόσμο για να προστατεύει το βασίλειό σας. Η καθεμία από τις εν λόγω συντεχνίες αναπτύσσει τις δικές της ικανότητες, οι οποίες είναι πάντα στη διάθεσή σας. Οπως προαναφέραμε, ανάλογα με τη στάση που θα κρατήσετε (το πόσο αυταρχικός ή μη θα είστε και τι αμοιβές θα τους δίνετε), εκείνοι θα είναι αναλόγως πρόθυμοι να υπερασπιστούν εσάς και το βασίλειό σας από μια ξαφνική απειλή.

Τα περισσότερα από τα κτίρια που θα κατασκευάσετε μπορούν να σας εξασφαλίσουν μια καλή πηγή αγαθών για το βασίλειό σας. Οταν, για παράδειγμα, οι ήρωες επιστρέφουν νικητές από κάποια αποστολή τους, αφήνουν κάποιο μέρος από τα λάφυρά τους στη συντεχνία όπου ανήκουν και από εκεί, μέσω του φοροεισπράκτορα, φτάνει ένα ποσό σε εσάς. Το ποσό αυτό μπορείτε να το χρησιμοποιήσετε για να κατασκευάσετε νέα



κτίρια ή και να επισκευάσετε ή να δυναμώσετε κάποια από αυτά που ήδη έχετε. Θα πρέπει όμως να μην παραλείψετε να δημιουργήσετε κάποιο κτίριο, ακόμα και αν σας φαίνεται απολύτως άχρηστο, αφού θα συμβάλει στη γενικότερη εικόνα της πόλης σας.

Πέρα από τους ήρωες που θα έχετε στην υπηρεσία σας, σημαντικό ρόλο στην εξέλιξη του παιχνιδιού θα παίζουν και οι μπράβοι σας, καθώς εκείνοι είναι που θα σας βοηθήσουν να διατηρήσετε κάποια τάξη στο βασίλειό σας, αναλαμβάνοντας να φέρουν σε πέρας όλες τις... εσωτερικές υποθέσεις (συλλογή φόρων, χτίσιμο και επισκευή κτιρίων κ.ά.). Μπορεί να μην είναι αυτοί των οποίων τα ονόματα θα μείνουν στην ιστορία, ωστόσο σίγουρα είναι ανεκτίμητη η αξία τους.

Οπως θα είδατε στην αρχή, εκτός των άλλων θα έχετε να αντιμετωπίσετε και τις επιθέσεις τεράτων και παράξενων πλασμάτων. Μερικά από αυτά θα περιπλανώνται απλώς στις πόλεις σας, ενώ άλλα θα επιτίθενται σε αυτές, προκειμένου να προστατεύσουν τις φωλιές τους από μια πιθανή καταπάτηση από μέρους σας. Οι μάχες που θα κληθείτε να δώσετε εναντίον τους θα μείνουν ζωντανές για πολλούς αιώνες μέσω των μετέπειτα μύθων. Η ποικιλία των τεράτων είναι μεγάλη. Αρκεί να αναφέρω μόνο μερικά μερικά από αυτά: Δράκοι, Δρυάδες, Γιγάντιοι ποντικοί και αράχνες, Στοιχειά, Μινώταυροι και Μέγαιρες (όχι δεν πρόκειται για κακές πεθερές, αλλά για γυναίκες-πουλιά που ζουν για να σκοτώνουν).

Γενικώς, αν το Majesty κατορθώσει να συνδυάσει αρμονικά τα στοιχεία που θα διαθέτει, θα αποτελέσει ασφαλώς ένα πολύ καλό παιχνίδι, που θα μεταφέρει τον παίκτη σε μια μυθική περιπέτεια. Δεν έχουμε παρά να περιμένουμε λίγο μέχρι να δούμε τη πλήρη έκδοση του παιχνιδιού. Οι ανυπόμονοι μπορείτε να παίξετε με το demo που θα βρείτε στο συνοδευτικό CD αυτού του τεύχους.

Του Ηλία Καφούρου

ADVENTURE UPDATE

Του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη



Από πού να αρχίσω και πού να τελειώσω. Στη LucasArts την τελευταία εβδομάδα υπήρξαν μερικές πολύ σημαντικές αποχωρήσεις. Πρώτη και καλύτερη (που λέει ο λόγος, δηλαδή) αυτή του περίφημου Tim Schafer, ο οποίος δούλευε περίπου δέκα χρόνια ως project leader στην εταιρία. Ο Schafer ήταν υπεύθυνος, ανάμεσα στα άλλα, για τα adventures Grim Fandango, Full Throttle και The Day of The Tentacle.

Η είδηση, που κυκλοφόρησε σαν αστραπή στο Internet, προκάλεσε μεγάλη αναστάτωση και ανάγκασε την εταιρία να προβεί σε ειδική ανακοίνωση, στην οποία αναφέρει ότι: "Η εταιρία θα έχει στενές επαφές με τον Tim, και περιμένουμε με πολύ μεγάλο ενδιαφέρον τα μελλοντικά σχέδιά του στον τομέα των παιχνιδιών".

Σημειώστε ότι αρκετά στελέχη της εταιρίας αποχώρησαν τον τελευταίο καιρό δημιουργώντας δύο νέες εταιρίες, τις Nihilistic και Infinite Machine.

Ομως σχεδόν ταυτόχρονα με τον Schafer έφυγαν άλλα δύο πολύ σημαντικά στελέχη της εταιρίας. Πρώτος ο Aric Wilmunder, από τα πιο παλιά στελέχη της LucasArts, ο οποίος είχε δουλέψει μαζί με τον Ron Gilbert, δημιουργώντας την περίφημη SCUMM adventure game engine, πάνω στην οποία στηρίχθηκαν σχεδόν όλα τα adventures της εταιρίας, εκτός φυσικά από το τελευταίο Grim Fandango. Ο Aric ξεκίνησε να δουλεύει στην εταιρία το 1984 και ήταν μάλλον το πιο παλιό εν ενεργεία στέλεχος της εταιρίας. Λίγες μέρες μετά αποχώρησε και ο Jack Sorensen, ο οποίος ήταν μέχρι την αποχώρησή του πρόεδρος της LucasArts.

Αν και δεν ανακοινώθηκαν τα μελλοντικά σχέδιά του, φήμες τον θέλουν να ιδρύει κάποια νέα εταιρία μαζί με τον Schafer. Στη θέση του Sorensen ο "πολύς" George Lucas έβαλε τον Simon Jeffery, ενώ ταυτόχρονα τοποθέτησε τον Mary Bihr ως επικεφαλής του τομέα των πωλήσεων της εταιρίας.



Πέρα από αυτά, όμως, και ταυτόχρονα με την αποχώρησή του ο Tim Schafer επιβεβαίωσε ότι η εταιρία εργάζεται πάνω στο Monkey Island 4, το οποίο θα είναι 3D κατά τα πρότυπα του Grim Fandango. Πρώτο μετέδωσε τη σχετική είδηση το γερμανικό Web site Monkey Island Fan Isle, το οποίο αναφέρει ανάμεσα στα άλλα ότι το παιχνίδι θα κυκλοφορήσει πριν τα Χριστούγεννα του 2000. Σχεδόν αμέσως μετά το περιοδικό "PC Zone" παρουσίασε ένα κανονικό preview του παιχνιδιού, αναφέροντας ότι το υλικό τους το έδωσε ο ίδιος ο Tim Schafer. Το "PC Zone" είναι το πρώτο περιοδικό μεγάλης κυκλοφορίας που επιβεβαιώνει την πολύ χαρμόσυνη είδηση της δημιουργίας του Monkey Island 4.



Μία μέρα πριν από τις εξελίξεις αυτές, μία άλλη πολύ σημαντική είδηση δημιούργησε πραγματικό πάταγο στο χώρο. Από την Cyan, την εταιρία που δημιούργησαν οι αδελφοί Miller και η οποία μας έδωσε τα περίφημα Myst και Riven, κυκλοφόρησε η είδηση ότι ετοιμάζεται ένα νέο παιχνίδι. Οι πρώτες φήμες έκαναν λόγο για ένα νέο Myst, το οποίο όμως θα είναι 3D. Επειδή οι σχετικές φήμες οργίασαν, ο πρόεδρος της εταιρίας Rand Miller έδωσε μία μίνι συνέντευξη στο Gamecenter, όπου προσπάθησε να ξεκαθαρίσει αρκετά τα πράγματα, χωρίς όμως ταυτόχρονα να αποκαλύψει σημαντικές λεπτομέρειες για το νέο τους παιχνίδι. Ετσι, από την πρώτη στιγμή τόνισε ότι το καινούριο παιχνίδι τους, που μάλλον θα έχει το όνομα MUDPIE, δεν θα είναι ένα νέο Myst-Riven-clone, αλλά θα διαμορφώσει νέα δεδομένα στο χώρο. Ο Rand, λοιπόν, ανέφερε ότι το να έκαναν μία συνέχεια των Myst και Riven ήταν πολύ εύκολο για αυτούς, αλλά κάτι τέτοιο δεν θα είχε κανένα στοιχείο νεωτερισμού, το οποίο αποτελεί βασικό συστατικό της φιλοσοφίας τους. Με το MUDPIE η εταιρία περνά στο χώρο των παιχνιδιών με 3D περιβάλλοντα κόσμο. Ταυτόχρονα τόνισε ότι είναι πολύ δύσκολο να πει κάποιος σε ποια κατηγορία θα κατατάσσεται το παιχνίδι, αλλά ξεκαθάρισε ότι θα στηρίζεται στον κόσμο των Myst και Riven και ότι θα αποδίδει σχεδόν την ίδια αίσθηση εξερεύνησης με αυτά, την οποία άλλωστε θεωρεί ως ένα από τα βασικότερα στοιχεία της επιτυχίας των παιχνιδιών τους. Ταυτόχρονα, επιβεβαίωσε τη φήμη ότι το MUDPIE θα είναι προσανατολισμένο στο Internet, αλλά αρνήθηκε επίμονα να







TIME MACHINE της CRYO

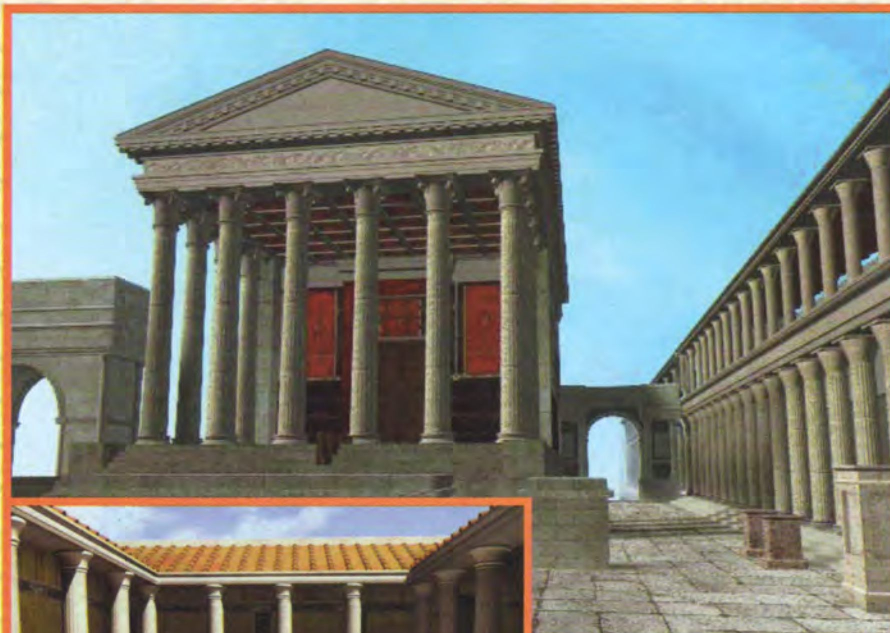






DIABLO 2 της BLIZZARD

αποκαλύψει περισσότερα γύρω από το θέμα αυτό. Αρκέστηκε να δηλώσει ότι τους επόμενους έξι μήνες θα δοθούν στη δημοσιότητα πολλές λεπτομέρειες γύρω από το νέο παιχνίδι, τονίζοντας ταυτόχρονα ότι εργάζονται πάνω σε αυτό περισσότερο από έναν χρόνο. Τέλος, ο ίδιος είπε ότι για να αποδώσουν τον 3D κόσμο, όπως αυτοί τον ήθελαν, αγόρασαν εξ ολοκλήρου την εταιρία Headspin Technology (και βέβαια την περίφημη Plasma 3D game engine της), η οποία είχε την έδρα της στη North Carolina, μετακινώντας όλους τους εργαζόμενους της στο Spokane, στην Washington! (Σχόλιο δικό μου: Αν έχεις τα λεφτά τους, βουνά ολόκληρα κινείς...) Ο Rand δήλωσε ότι τον εντυπωσίασαν πάρα πολύ οι δουλειές που έχει κάνει η Headspin και έτσι την "προσέλαβαν" ώστε να κάνει το 3D development για αυτούς.





POMPEII της CRYO

Η Cryo Interactive έχει βαλθεί, φαίνεται, να τρελάνει τους απανταχού adventurers. Ετσι, μετά τα πολύ καλά Aztec, Atlantis 2 και Faust, έδωσε στη δημοσιότητα στοιχεία για ακόμη δύο adventures που ετοιμάζει. Πρώτο και καλύτερο το THE TIME MACHINE, το οποίο αναμένεται να κυκλοφορήσει τον Μάρτιο-Απρίλιο που έρχονται. Βασίζεται στο όραμα του Herbert George Wells σχετικά με τα ταξίδια στο χρόνο. Ο ήρωας του παιχνιδιού θα είναι ο ίδιος ο Wells, ο οποίος πρέπει να βρει τη χρονομηχανή του που εξαφανίστηκε μυστηριωδώς. Σύντομα θα ανακαλύψει ότι για να αποκαταστήσει την ισορροπία του χρόνου πρέπει να αναζητήσει τη βοήθεια ενός μυθικού όντος, του Khronos, που είναι ο περιβόητος Master of the Hourglass. Ο Wells θα αλλάζει, καθώς θα περνά διαμέσου των χρονικών καταιγίδων, ενώ στόχος των δημιουργών είναι να μπορεί ο χρήστης να παίξει το παιχνίδι όσες φορές θέλει χωρίς να περνά από τις ίδιες σκηνές! Σημειώστε ότι το παιχνίδι θα απαιτεί Pentium II στα 233MHz.

Ταυτόχρονα, η Cryo έδωσε στη δημοσιότητα πληροφορίες για το νέο της adventure POMPEII, το οποίο επίσης αναμένεται να κυκλοφορήσει τους ερχόμενους Μάρτιο-Απρίλιο. Το παιχνίδι ξεκινά στη Σκοτία το 1904. Ο Adrian Blake, επιστρέφοντας στο σπίτι του, διαπιστώνει ότι η αγαπημένη γυναίκα του Sophia έχει εξαφανιστεί μυστηριωδώς. Ψάχνοντας ανάμεσα σε πανάρχαια κείμενα θα βρει ένα spell της θεάς Ishtar. Σύμφωνα με αυτό, αν σώσει την "προσωποποίηση" της γυναίκας του τρεις φορές σε τρεις διαφορετικές εποχές, θα μπορέσει να τη φέρει πίσω ζωντανή! Το πρώτο του ταξίδι τον οδηγεί στην αρχαία Πομπηία. Ετσι, η δράση ουσιαστικά ξεκινά εκεί, στις 20 Αυγούστου 79 μ.Χ. Εσύ θα ζήσεις τις τέσσερις τελευταίες μέρες της μαρτυρικής πόλης, ακριβώς πριν την έκρηξη του ηφαιστείου. Θα πρέπει να βρεις την προσωποποίηση της γυναίκας σου και, φυσικά, να την πείσεις να σε ακολουθήσει. Το παιχνίδι θα απαιτεί Pentium στα 166MHz.

Τα καλά νέα συνεχίζονται, και αυτή τη φορά έρχονται από τη γνωστή μας AdventureSoft, η οποία ήδη ετοιμάζει το Simon 3D. Οι Simon Woodroffe και Andrew Brazier έδωσαν μία συνέντευξη όπου αποκαλύπτουν τα σχέδιά τους σχετικά με την άδεια που έχουν πάρει για μία σειρά παιχνιδιών βασισμένων στη μυθολογία των Cthulhu, που μας έδωσε ο εκπληκτικός H.P.Lovecraft. Ετσι, σύμφωνα με τα σχέδιά τους, το πρώτο παιχνίδι της σειράς θα είναι το DARK CORNERS OF THE EARTH, προορισμένο να κυκλοφορήσει μέσα στο 2001, το οποίο θα είναι το πρώτο από τα τέσσερα που έχουν προγραμματιστεί να κυκλοφορήσουν και θα είναι βασισμένα στην ίδια μυθολογία. Οι δύο πρώτες ιστορίες θα βασίζονται στα At the Mountains of Madness και Shadow over Innsmouth, ενώ η τρίτη θα έχει ένα σενάριο βασισμένο στο Dreamlands. Τα παιχνίδια θα είναι adventures-RPGs, ενώ η εταιρία έχει προσλάβει δύο μεταπτυχιακούς σπουδαστές της ψυχολογίας για να βοηθήσουν να αποδοθεί σωστά η ατμόσφαιρα τρέλας και τρόμου που πρέπει να συμπεριλαμβάνεται στο παιχνίδι! Το DARK CORNERS θα εξελίσσεται στα 1920. Ξεκινώντας ο παίκτης θα χειρίζεται μία ομάδα τεσσάρων εξερευνητών. Περισσότερα όμως στο άμεσο μέλλον.

Τέλος, επιγραμματικά να αναφερθούμε σε μερικά από τα RPGs που περιμένουμε. Πιο αναλυτικά για όλα αυτά θα γράψουμε στο επόμενο τεύχος. Εχουμε λοιπόν: ANACHRONOX των Eidos Interactive/Ion Storm, DEUS EX των Eidos Interactive/Ion Storm, DIABLO II της Blizzard Entertainment, THE ELDER SCROLLS 3: MORROWIND της Bethesda Softworks, EVERQUEST: THE RUINS OF KUNARK (expansion του πετυχημένου Everquest) των Sony/Verant Interactive, FINAL FANTASY VIII των SquareSoft/Square EA, GOOD & EVIL της Cavedog Entertainment, ICEWIND DALE των Black Isle Studios/Interplay Productions, NEVERWINTER NIGHTS των BioWare Corp./Black Isle Studios, POOL OF RADIANCE 2: RUINS OF MYTH DRANNOR των SSI/Mindscape, STONEKEEP II της Interplay Productions, SWORDS & SORCERY: COME DEVILS, COME DARKNESS της Heuristic Park, VAMPIRE: THE MASQUERADE της Nihilistic Software, WEREWOLF THE APOCALYPSE: THE HEART OF GAIA της ASC Games και WIZARDRY VIII της Sirtech Software. Απλώς ανέφερα τα πιο ονομαστά από τα συνολικά 41 RPGs που περιμένουμε να κυκλοφορήσουν μέσα στα 2000-2001.

ΤΟ ΠΡΩΤΟ ON-LINE







- Λάβετε μέρος σε περισσότερες από 100 αποστολές.
- Αποκτήστε εκατοντάδες spells, skills και items.
- Ξεχάστε τα lags, καθώς το "The 4th Coming" είναι εγκαταστημένο σε ελληνικό server και εκμεταλλεύεται το ελληνικό bandwidth.

Απαραίτητες προϋποθέσεις:

- Κατοχή Η/Υ Pentium 120MHz με 32MB RAM
- Πρόσβαση στο Internet
- Πρόγραμμα client που θα σας αποσταλεί ταχυδρομικώς



* Μαζί με τα τελικά user ID και password που θα σας αποσταλούν με e-mail στη διεύθυνση που έχετε προσδιορίσει στο κουπόνι θα σας σταλεί και η ειδική συσκευασία με τον client και τους

ΧΑΡΤΕΣ ΤΩΝ ΝΗΣΙΩΝ!

Παίξε για μια εβδομάδα δωρεάν!

www.t4c.gr

ΒΙΒΛΟΣ

Ο πνευματικός οδηγός σας

Του Νίκου Κόντη

Η Βίβλος είναι το βιβλίο που έχει σημειώσει τον μεγαλύτερο αριθμό πωλήσεων παγκοσμίως. Οπως γνωρίζετε, η Βίβλος χωρίζεται σε δύο ενότητες, την Παλαιά και την Καινή Διαθήκη. Η Παλαιά Διαθήκη καταγράφει την ιστορία του λαού του Ισραήλ προ της γεννήσεως του Ιησού, ενώ η Καινή Διαθήκη αναφέρεται στη γέννηση και τη ζωή του Ιησού και στα γεγονότα μετά το θάνατό του.



Η σταύρωση του Ιησού.

Καιρός ήταν, λοιπόν, το αριστούργημα αυτό να κυκλοφορήσει και σε CD. Το εγχείρημα ανέλαβαν, για πρώτη φορά στην Ελλάδα, οι ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΤΗΣ ΓΕΝΝΑΔΕΙΟΥ ΣΧΟΛΗΣ, οι οποίες τον τελευταίο καιρό παρουσιάζουν τον ένα τίτλο μετά τον άλλο. Γι' αυτό αξίζει να επιβραβεύσουμε τις προσπάθειές τους και να τις προτρέψουμε να συνεχίσουν την καλή δουλειά.

Καταρχήν, να αναφέρουμε ότι το CD της Βίβλου δεν έχει Installation και κατά συνέπεια δεν καταλαμβάνει καθόλου χώρο στο σκληρό δίσκο. Τρέχει απευθείας από το CD. Ωστόσο, όπως ξέρουμε, ουδέν καλό αμιγές κακού. Τι εννοώ; Για να φορτώσετε τη Βίβλο πρέπει είτε να έχετε ενεργοποιημένο το Autorun στο CD-ROM σας είτε να τη φορτώσετε manually (μέσω του My Computer ή του Windows Explorer), μια και δεν δημιουργείται shortcut στο Desktop ούτε κάποιο μενού.

Αφού φορτώσετε τη Βίβλο, εμφανίζεται ένα μενού στην οθόνη σας το οποίο έχει τις εξής επιλογές: Παλαιά Διαθήκη, Καινή Διαθήκη, Παιχνίδια, Οδηγίες ή Εξοδος. Καθώς οι δύο τελευταίες επιλογές δεν χρειάζονται ιδιαίτερη επεξήγηση, συνεχίζουμε με τις υπόλοιπες. Κάνοντας κλικ σε μία από τις επιλογές Παλαιά Διαθήκη ή Καινή Διαθήκη, μεταφέρεστε σε μία βιβλιοθήκη, η οποία αποτελείται από διάφορα



Δαβίδ και Γολιάθ, η αιώνια σύγκρουση.

κεφάλαια σχετικά πάντα με τη Διαθήκη που έχετε επιλέξει. Τα κεφάλαια αυτά είναι ταξινομημένα βάσει της χρονολογική σειράς με την οποία συνέβησαν. Η Παλαιά Διαθήκη περιλαμβάνει είκοσι έξι κεφάλαια, ενώ η Καινή πενήντα επτά. Επιλέγοντας το κεφάλαιο που θέλετε να μελετήσετε, μεταφέρεστε σε μία άλλη οθόνη η οποία αποτελείται από μία εικόνα (σκίτσο), κάτω από την οποία υπάρχει ένα μικρό κειμενάκι σχετικό με το θέμα του κεφαλαίου. Αν η εικόνα είναι διακοσμημένη με ένα αγγελάκι (Χερουβίμ), αυτό σημαίνει ότι υπάρχει και επόμενη σελίδα, οπότε κάνετε διπλό κλικ στο αγγελάκι και μεταφέρεστε σε μια νέα εικόνα με διαφορετικό κείμενο, το οποίο αποτελεί τη συνέχεια της προηγούμενης σελίδας. Για παράδειγμα, το κεφάλαιο της Παλαιάς Διαθήκης που έχει τίτλο "Ο Μωυσής" αποτελείται από έντεκα σελίδες και κατά συνέπεια έντεκα εικόνες και έντεκα κείμενα. Ομοίως πολλές σελίδες διαθέτουν και τα άλλα κεφάλαια.

Εκτός βέβαια από τις δύο βιβλιοθήκες, συντροφιά μπορούν να σας κρατήσουν και τα τρία παιχνίδια που συνοδεύουν τον τίτλο. Το

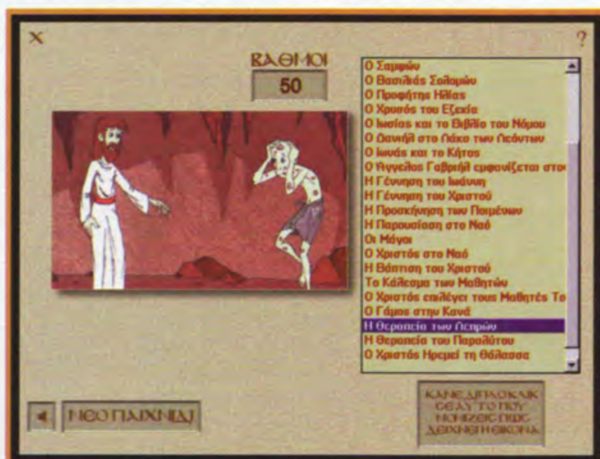


Ο Μωυσής μπροστά στη φλεγόμενη βάτο.

πρώτο παιχνίδι ονομάζεται "Σωτηρία", είναι παρόμοιο με την Κρεμάλα και μπορούν να παίξουν ένα ή δύο άτομα. Το δεύτερο παιχνίδι είναι το "Τεστ Γνώσεων", στο οποίο καλείστε να αναγνωρίσετε από ποιο κεφάλαιο (Παλαιάς και Καινής Διαθήκης) είναι η εικόνα που βλέπετε. Τρίτο και τελευταίο παιχνίδι είναι το "Βρες τα Ομοια", ένα κλασικό παιχνίδι μνήμης.

Η εξερεύνηση του τίτλου είναι πολύ ξεκούραστη διότι αφ' ενός τα κεφάλαια διαθέτουν εικονίτσες με αποτέλεσμα να σπάει η μονοτονία και αφ' ετέρου τα κείμενα έχουν υποστεί περικοπές (κοινώς περίληψη). Αρνητικό είναι το γεγονός ότι ο τίτλος στερείται επιλογής που να επιτρέπει την ανάγνωση κομματιών από τη Βίβλο σε περίπτωση που κάποιος θέλει να μελετήσει τις αυθεντικές (original) γραφές.

Ωστόσο η ενασχόληση με τη Βίβλο μου έδωσε την εντύπωση ότι ο συγκεκριμένος τίτλος απευθύνεται σε μικρές ηλικίες. Στο συμπέρασμα αυτό με οδήγησαν πρώτον, η έλλειψη επιλογής για ανάγνωση των αυθεντικών κειμένων από τη Βίβλο και, δεύτερον, οι εικόνες που διακοσμούν τις σελίδες των κεφαλαίων, οι οποίες είναι πολύ παιδικές, κάτι σαν κόμιξ.



Το παιχνίδι "Τεστ Γνώσεων".

Κλείνοντας, να συγχαρώ για ακόμη μία φορά τη Γεννάδειο Σχολή για τις προσπάθειές της. Μακάρι να ξυπνήσει επιτέλους η ελληνική αγορά software, μπας και δούμε καμιά άσπρη μέρα.

ΕΤΑΙΡΙΑ: Εκδόσεις Γενναδείου Σχολής
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Windows 95/98, Pentium 100MHz, 16MB RAM, CD-ROM 12x, κάρτα ήχου 16-bit, κάρτα οθόνης
ΔΙΑΘΕΣΗ: Εκδόσεις Γενναδείου Σχολής, Λ. Ειρήνης 7, Ηλιούπολη, τηλ.: 9937645
ΤΙΜΗ: 11.500 δρχ.

Η ΕΓΚΥΚΛΟΠΑΙΔΕΙΑ ΤΗΣ ΤΕΧΝΗΣ

Ars Longa, Vita Vrevis...

Του Νάσου "Gabriel" Μπέλλου



ώς θα σας φαινόταν αν σας έδιναν ένα CD με τους διασημότερους πίνακες ζωγραφικής, καθώς και πληροφορίες για τους δημιουργούς τους; Αν είστε λάτρεις του είδους, τότε μάλλον θα σας ενθουσίαζε το γεγονός. Αν πάλι δεν σας ελκύει το όλο θέμα, δεν είναι άσκοπο να γνωρίζετε ένα δυο πράγματα για διάσημους πίνακες και τους δημιουργούς τους. Ποτέ δεν ξέρετε, όλο και σε κάποιο παιχνίδι μπορεί να συναντήσετε σχετικές ερωτήσεις. Πάμε όμως στο ψητό...



Δεν ξέρω αν ο πίνακας σας θυμίζει κάποια γνωστή φράση, όμως το όνομα του ζωγράφου μού φέρνει στο νου το "Vapor Action".

Ρίχνοντας μια ματιά στο περιεχόμενο του CD μπορείτε να θαυμάσετε μερικούς από τους διασημότερους πίνακες, χωρίς να απαιτείται επίσκεψη στο μουσείο όπου βρίσκονται ή στον ειδικά διαμορφωμένο χώρο κάποιου φανατικού



Η προσωπογραφία του Van Gogh. Αυτός ο πίνακας πρέπει να κοστίζει πολλά λεφτά. Οπότε, αν τον δείτε σε καμιά τηλε-δημοπρασία να πουλιέται για 150.000 δρχ., μην το χάψετε.

συλλέκτη. Μέσα από ένα αρκετά εύχρηστο interface μπορείτε να κάνετε μια βόλτα στα θέματα του τίτλου, που καταπιάνονται με την ιστορία και την περιγραφή των περίπου 30 εικόνων που υπάρχουν, ή να διαβάσετε ένα σύντομο βιογραφικό των διασημότερων ζωγράφων, που άφησαν εποχή με τις δημιουργίες τους. Επίσης, μπορείτε να ρίξετε μια ματιά στα "ειδικά" θέματα του τίτλου, όπως τους μύθους και τους θρύλους που αφορούν στα διάφορα έργα τέχνης, να μάθετε για τα είδη των πινάκων ζωγραφικής ή για τα υλικά και τις τεχνικές που χρησιμοποιούνται για τη δημιουργία τους. Τέλος, μπορείτε να κάνετε μια βόλτα στο χώρο και το χρόνο της τέχνης (αναφορικά πάντα στη ζωγραφική) μέσω του άτλαντα που περιέχεται στο πρόγραμμα και να μάθετε στοιχεία για ορισμένες από τις χώρες που γέννησαν μεγάλους ζωγράφους. Πρόκειται για μια σύντομη αναδρομή στα σημαντικότερα έργα και τη γενικότερη "καλλιτεχνική" κατάσταση κάθε χώρας κατά την Αναγέννηση, τον Μεσαίωνα κ.λπ. Ολα αυτά βέβαια συνοδεύονται από μελωδίες προερχόμενες από παλαιότερες εποχές.



"Miss La La at The Cirque Fernando". Εντάξει όλα τα άλλα, αλλά ...δεσποινίς Lala; (ο Ντεγκά θα πρέπει να ήταν λίγο τραλαλά για να διαλέξει έναν τέτοιο τίτλο).

Η κύρια αντίρρηση, πάντως, όσον αφορά στην τελική εκτίμηση του προγράμματος έγκειται στη μικρή ποικιλία των έργων και των στοιχείων για τους ζωγράφους. Αν ψάχνετε για μια εγκυκλοπαίδεια που να περιέχει συγκεκριμένα έργα σε ηλεκτρονική μορφή, καθώς και στοιχεία για το δημιουργό, τη χώρα προέλευσής του ή τη μέθοδο που χρησιμοποιήθηκε για την κατασκευή του πίνακα, τότε σίγουρα ο τίτλος αυτός θα σας ενδιαφέρει. Αν όμως αναζητάτε κάτι παραπάνω, τότε μάλλον το περιεχόμενο κρίνεται ανεπαρκές αφού, εκτός του όχι περιέχει ένα μόνο έργο από κάθε ζωγράφο, ο κατάλογος των ζωγράφων είναι μάλλον περιορισμένος. Επίσης, ο κατάλογος των έργων είναι εξίσου περιορισμένος, αφού λείπουν σημαντικότατα έργα όπως η Τζοκόντα (όχι του Παυλίδη). Κατά τη γνώμη μου, θα έπρεπε να περιέχει περισσότερο οπτικό υλικό, μια και αυτό ενδιαφέρει τον πολύ κόσμο και όχι τόσο η ιστορία ή οι βιογραφίες.

ΕΤΑΙΡΙΑ: Despec Multimedia
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Pentium 200MMX, Windows 95/98, 32MB RAM, SoundBlaster συμβατή κάρτα ήχου, 4x CD-ROM drive
ΔΙΑΘΕΣΗ: Despec Multimedia, Μακρυγιάννη 20, Μοσχάτο, τηλ.: 9480000
ΤΙΜΗ: 5.800 δρχ.

ΠΡΩΤΑΘΛΗΜΑ Α' ΕΘΝΙΚΗΣ ΠΟΔΟΣΦΑΙΡΟΥ 1998-1999 & 1999-2000

"Ένα κόκκινο πρωτάθλημα έφυγε. Ξημερώνει ένα νέο (κόκκινο;)..."

Του Νάσου "Gabriel" Μπέλλου



ριν από αρκετές μέρες έφτασε στο περιοδικό ακόμη ένας τίτλος που ασχολείται με το ποδόσφαιρο, και συγκεκριμένα με το Ελληνικό Πρωτάθλημα Α' Εθνικής περιόδου 1998-



Ο Γεωργάτος μέχρι πέρυσι έπαιζε στα σαλόνια της Α' Εθνικής με αντίπαλο τον παικταρά Κιάσσο και φέτος παίζει στα αλώνια του Campionato με αντίπαλο τον μετριότατο Cafu (ή μήπως είναι ανάποδα; Πάντα τα μπερδεύω αυτά τα δύο).



Παράδειγμα του αρκετά εύχρηστου interface του τίτλου.

1999 της Finatec Multimedia. Καθώς δεν είναι λίγοι οι σχετικοί με το θέμα τίτλοι, το περιεχόμενό του εξετάστηκε με ιδιαίτερη προσοχή. Ας δούμε τα στοιχεία που τον αποτελούν:

Μέσα από την αρκετά καλαίσθητη βασική οθόνη του προγράμματος μπορείτε να οδηγηθείτε στις επιμέρους ενότητες, οι οποίες αφορούν σε όλους τους αγώνες που διεξήχθησαν, τους στατιστικούς πίνακες των ομάδων για κάθε αγωνιστική, τους γενικούς στατιστικούς πίνακες του πρωταθλήματος, την ιστορία της Α' Εθνικής, τις λεπτομερείς πληροφορίες για το νέο (τρέχον) πρωτάθλημα και, φυσικά, στην ταυτότητα και το δυναμικό των ομάδων που συμμετείχαν στον πρωτάθλημα που πέρασε στην ιστορία. Αν θελήσετε να ρίξετε μια ματιά (π.χ.) στις αγωνιστικές του προηγούμενου πρωταθλήματος, θα βρείτε πληροφορίες για τις κόκκινες/κίτρινες κάρτες κάθε αγώνα, τους σκόρερς και το λεπτό επίτευξης του τέρματος, τα δοκάρια, το διαιτητή του αγώνα (ακόμη και την αξιολόγησή του), τα εισιτήρια, τις εισπράξεις του αγώνα και, τέλος, το απαραίτητο δημοσιογραφικό κείμενο. Μάλιστα, σε συνδυασμό με τα ανωτέρω, υπάρχουν στη διάθεσή σας αρκετές φωτογραφίες για κάθε αγωνιστική, που κρίνονται άκρως ενδιαφέρουσες μια και απεικονίζουν σκηνές έντασης από τους σημαντικότερους αγώνες. Πάντως, μια και ο λόγος για το οπτικό υλικό, θα πρέπει να σημειωθεί ότι δεν υπάρχει το παραμικρό ίχνος βίντεο ή μουσικής, κάτι που -όπως φαίνεται- αποτελεί χαρακτηριστικό των σχετικών τίτλων ελληνικής παραγωγής. Πάντως, το περιεχόμενο του τίτλου κρίνεται λεπτομερές, καθώς μπορείτε να μάθετε οτιδήποτε για το περασμένο πρωτάθλημα και όχι μόνο, αφού υπάρχει ενότητα που ασχολείται με το τρέχον πρωτάθλημα, όπως οι μεταγραφές που έγιναν (όλες οι ...προσθαφαιρέσεις), το πλήρες δυναμικό των ομάδων, το πρόγραμμα των αγώνων.



Ο Γιανακόπουλος στη μικρή περιοχή, πέφτοντας από το μαρκάρισμα παίκτη του Απόλλωνα. Τελικά γκολ δεν μπήκε (και γιατί δεν δώσατε πέναλτι, κύριε διαιτητά;)

Ο αγώνας Προοδευτικής - Βέροιας 1-0. Μα καλά, ο Τσαλουχίδης δεν ήταν σκόρερ; Α ναι, έπρεπε να εξοφληθούν τα οφειλόμενα από τον αγώνα της 23ης αγωνιστικής.

Γενικά, το πρόγραμμα δεν περιέχει κάτι εξαιρετικό που να το διαχωρίζει από τα υπόλοιπα του είδους. Το interface είναι αρκετά καλαίσθητο και εύχρηστο, τα στοιχεία λεπτομερέστατα και κατατοπιστικά (όσο γίνεται τέλος πάντων) και η αντικειμενικότητα των κειμένων σε καλά επίπεδα. Για τους λάτρεις των στατιστικών ποδοσφαίρου και όχι μόνο...

ΕΤΑΙΡΙΑ: Finatec Multimedia
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: 486/33MHz, 8MB RAM και άνω, Windows 3.1 ή ανώτερο, CD-ROM 2x
ΔΙΑΘΕΣΗ: Finatec Multimedia, Λ. Συγγρού & Σκρα 1-3, τηλ.: 9571206
ΤΙΜΗ: 6.900 δρχ.

ΜΑΘΑΙΝΩ ΤΗ ΘΑΛΑΣΣΑ

Τα πάντα για το 66,66% του πλανήτη μας

Του Νάσου "Gabriel" Μπέλλου

Το "Μαθαίνω τη Θάλασσα" είναι ακόμη ένας τίτλος της σειράς εγκυκλοπαιδικών εφαρμογών της Despec Multimedia. Πρόκειται για ένα πρόγραμμα-εγκυκλοπαίδεια που περιέχει γνωστές ή μη πληροφορίες που αφορούν στη θάλασσα, τους ωκεανούς, τα σχετικά με το υγρό στοιχείο φαινόμενα, τη συμπεριφορά των διάφορων κυμάτων (π.χ. των ηχητικών) μέσα στο νερό και άλλα παρόμοια. Οι πληροφορίες αυτές εμφανίζονται στην οθόνη σας με τη μορφή ενός βιβλίου ηλεκτρονικής μορφής που αποτελείται από 66 ηλεκτρονικές σελίδες, τις οποίες μπορείτε να "ξεφυλλίσετε" ή να ανατρέξετε απευθείας σε μια συγκεκριμένη ενότητα με τη βοήθεια της σελίδας των περιεχομένων. Κάθε σελίδα περιέχει σκιτσάκια και σχέδια-χάρτες που επεξηγούν αρκετά κατατοπιστικά τα φαινόμενα, τις τοποθεσίες ή γενικά το γραπτό κείμενο. Αν κάνετε κλικ σε αρκετές από τις εικόνες αυτές ή σε έντονα χρωματισμένες λέξεις-φράσεις στο κείμενο, θα ανοίξει κάποιο "παράθυρο" που θα εξηγεί εκτενέστερα την εικόνα, συνοδευόμενο μάλιστα από ομιλία-ανάγνωση του επεξηγηματικού κειμένου.

Τα θέματα τώρα με τα οποία καταπιάνεται ο τίτλος είναι κάποιες γενικές έννοιες-πληροφορίες για τη θάλασσα και τους ωκεανούς, τις παλίρροιες, τα κύματα και τα παλιρροϊκά κύματα, τις παραλίες και τις αμμουδιές, το θαλάσσιο βιότοπο, τους κοραλλιογενείς υφάλους, τη



Οι μύθοι της θάλασσας και οι θαλάσσιοι θεοί. Αν κάνετε κλικ στα κόκκινα γράμματα στο κάτω μέρος της οθόνης, θα μάθετε τις ίδιες πληροφορίες που περιλαμβάνονται και στο "Μαθαίνω για το Ανεξήγητο και το Φανταστικό" για τον Ιπτάμενο Ολλανδό. Ελπίζω να μην υπάρχει το ίδιο ακριβώς και σε κάποιον τίτλο που να αφορά στην κλασική μουσική και τον Wagner...

Κάτι μαγειρεύουν στο

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

PC master

CD-ROM



ναυσιπλοΐα, την ιστιοπλοΐα και γενικά τα ταξίδια στη θάλασσα, την ενέργεια που μπορούμε να αντλήσουμε από τη θάλασσα, τους μυθικούς θαλάσσιους θεούς και τα τέρατα, τη ρύπανση της θάλασσας, τους κινδύνους που απειλούν το θαλάσσιο οικοσύστημα αλλά και τον πλανήτη γενικότερα και, τέλος, ένα δύο παιχνιδάκια για να "ηρεμήσετε" από όλο αυτό τον καταιγισμό μάθησης. Το πρώτο παιχνίδι είναι ένα παζλ συναρμολόγησης μιας φωτογραφίας και το δεύτερο ένα κουίζ με ερωτήσεις που "διδάχθηκαν" από τις σελίδες του προγράμματος.

Γενικά το "Μαθαίνω τη Θάλασσα" κρίνεται άκρως ενδιαφέρον για τις μικρές κυρίως ηλικίες, αφού οι πληροφορίες παρουσιάζονται με έναν αρκετά ευχάριστο και κατανοητό τρόπο, ενώ τα παιχνίδια και τα διάφορα animations ορισμένων φωτογραφιών βάζουν μία ακόμη περισσότερο ευχάριστη πινελιά στη γενική εικόνα του τίτλου. Αν έχετε κάποιο ξαδελφάκι, αδελφάκι, ανιψάκι, γιο ή κόρη μικρής ηλικίας και θέλετε να του πάρετε ένα δώρο, τότε το CD είναι ό,τι πρέπει, άσχετα αν σας ρωτήσει μετά γιατί δεν του πήρατε το νέο Quake ή το Final Fantasy...

ΕΤΑΙΡΙΑ: Despec Multimedia
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Pentium 200MMX, Windows 95/98, 32MB RAM, SoundBlaster συμβατή κάρτα ήχου, 4x CD-ROM drive
ΔΙΑΘΕΣΗ: Despec Multimedia, Μακρυγιάννη 20, Μοσχάτο, τηλ.: 9480000
ΤΙΜΗ: 5.800 δρχ.

Ο ΤΙΜΟΘΕΟΣ ΟΔΗΓΕΙ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ (ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΑ Β' ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ)

Η... άλλη όψη των μαθηματικών

του Μανώλη Φουρνιστάκη
mafg13@x-treme.gr



Η UbiSoft είναι γνωστή για τη δημιουργία και την παραγωγή παιχνιδιών όπως το πολύ γνωστό Pod και η σειρά Rayman. Η εταιρία, όμως, έχει και μακρά παράδοση στην παραγωγή εκπαιδευτικού λογισμικού. Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελούν οι τίτλοι του Τιμόθεου με θέμα τα μαθηματικά όλων των τάξεων του Γυμνασίου.

Στο παρόν άρθρο θα ασχοληθούμε με το "Ο Τιμόθεος οδηγεί το παιχνίδι - Μαθηματικά Β' Γυμνασίου", όπου μέσα από μια σειρά παιχνιδιών συνδυαζόμενων με μαθηματικές πράξεις θα πρέπει ο κεντρικός ήρωας, ο Τιμόθεος, να ολοκληρώσει τη περιπέτειά του. Εν ολίγοις ο χρήστης πρέπει να βοηθήσει τον Τιμόθεο να ξαναβρεί τις γνώσεις του στο νησί της Αμνησίας, όπου οδηγήθηκε μετά την απαγωγή του από το γιατρό Γκάφα, ο οποίος τον ονόμασε Τιμόθεο 7.



Το μενού των ασκήσεων.



Τα προαναφερόμενα διαδραματίζονται σε ένα γραφικό περιβάλλον με όμορφα χρώματα και καλοσχεδιασμένους χαρακτήρες. Η ποικιλία σε ηχητικά εφέ είναι εντυπωσιακή και οι ηχογραφημένες αφηγήσεις εξαίρετης ποιότητας. Επισημαίνεται η πολύ καλή δουλειά της Microstar, αντιπροσώπου της UbiSoft, όσον αφορά στον εξελληνισμό της εφαρμογής.

Το interface είναι πολύ καλά σχεδιασμένο και καθιστά τη χρήση αλλά και την πλοήγηση στις επιμέρους οθόνες της εφαρμογής εύκολη και άνετη. Ακόμη ένα εντυπωσιακό στοιχείο είναι τα tutorials που εμφανίζονται όταν ανοίγετε για πρώτη μία οθόνη, όπου δίνονται λεπτομερείς εξηγήσεις για το τι πρέπει να κάνετε, φωτίζοντας παράλληλα τα κουμπιά πλοήγησης πάνω στο interface της εκάστοτε οθόνης.

Οσον αφορά στο παιδαγωγικό υλικό, οι ασκήσεις και τα προβλήματα που θα συναντήσει ο χρήστης είναι ανάλογα της ηλικίας και του επιπέδου των μαθητών της Β' Γυμνασίου. Μέσα από τα παιχνίδια, ο χρήστης θα έχει τη δυνατότητα να εξασκηθεί σε πράξεις με ή χωρίς παρενθέσεις, στις πράξεις με τα κλάσματα, όπου μαθαίνει διάφορες τεχνικές για να συγκρίνει, να προσθέτει, να αφαιρεί, να πολλαπλασιάζει και να λύνει εξισώσεις. Φυσικά, η εξάσκηση δεν σταματά εδώ, αφού ο Τιμόθεος πρέπει να κάνει αρκετά πραγματάκια για να καταφέρει να λύσει το πρόβλημά του. Υπάρχουν παιχνίδια μέσα από τα οποία το παιδί θα εξασκηθεί στο να βάζει τους αριθμούς στη σειρά, να διακρίνει αν έχουν φθίνουσα ή αύξουσα σειρά, να κάνει πράξεις με πρόσημα, να σχεδιάζει σχήματα, να ερμηνεύει γραφικές παραστάσεις, να επιλύει προβλήματα κ.λπ.

Ενας σημαντικός βοηθός είναι το λεξικό που θα συναντήσετε, το οποίο εξηγεί όλους τους μαθηματικούς όρους, βοηθώντας έτσι το παιδί να συνεχίσει στα παιχνίδια. Πρόκειται για αναμφίβολα μία ολοκληρωμένη εφαρμογή με τη σφραγίδα της UbiSoft.

ΕΤΑΙΡΙΑ: UbiSoft
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: 486/66, 8MB RAM, 2x CD-ROM drive
ΔΙΑΘΕΣΗ: Microstar ΑΒΕΕ Κονοπισοπούλου 30, 115 24 Αθήνα, τηλ.: 6998974, 6997495

Η συνταγή για το γεγονός της χιλιετίας περιέχει:

Multiplayer Games
Role Playing Games
Card Games (Pokemon, Magic)
Εκπληκτικά HAPPENINGS
Διαγωνισμούς με απίστευτα δώρα



Τι χρειάζεστε για να πάρετε μια γεύση;

Κέφι Ορεξη Προπόνηση

...και να έχετε μαζί σας το ειδικό κουπόνι που θα βρείτε στο PC MASTER σε λίγο καιρό.

Επιμέλεια: Ιάσονας Δούζας
Jason_do@hotmail.com

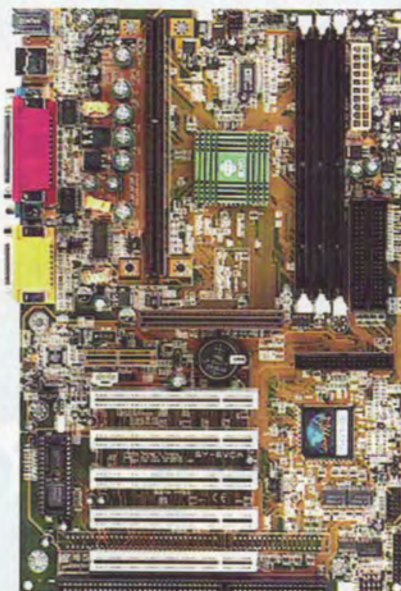
MAINBOARD

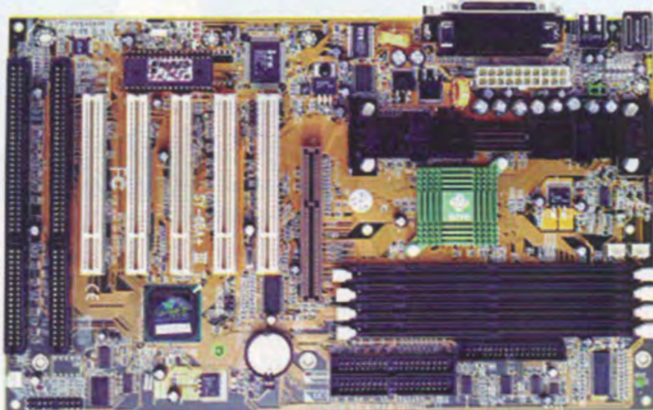
Το mainboard αποτελεί τη βάση της δημιουργίας ενός PC και ως τέτοιο πρέπει να αντιμετωπίζεται από τον υποψήφιο αγοραστή κατά την επιλογή του. Στο "Πριν αγοράσετε" του τεύχους που κρατάτε στα χέρια σας επιχειρούμε να διαφωτίσουμε το θέμα και ταυτόχρονα να ξεδιαλύνουμε τις όποιες απορίες έχουν δημιουργηθεί από τον κυκεώνα των διαφορετικών προτάσεων.

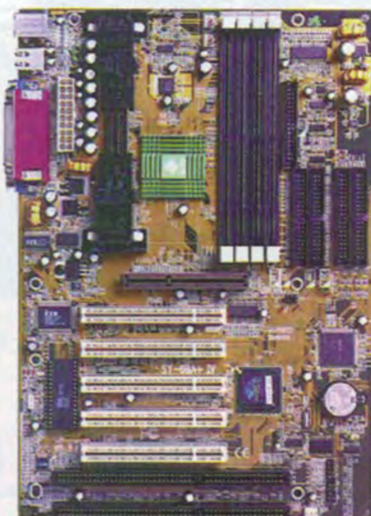
Τρία είναι τα chipsets που κυριαρχούν αυτή τη στιγμή στην αγορά. Το πρώτο είναι το πασίγνωστο AGPset 440BX της Intel (για χάρη συντομίας αποκαλείται απλά BX), το δεύτερο είναι το i810 επίσης της Intel και το τρίτο το Apollo Pro 133 της VIA. Από τα τρία το 440BX είναι το πιο παρωχημένο τεχνολογικά, αφού είναι και το πιο παλιό. Δεν υποστηρίζει επίσημα bus με συχνότητα μεγαλύτερη των 100MHz, ενώ δεν διαθέτει υποστήριξη του προτύπου Ultra DMA/66 (φυσικά, υποστηρίζει το Ultra DMA/33). Το i810 τίθεται αυτομάτως εκτός συναγωνισμού, αφού δεν διαθέτει υποδοχή για την τοποθέτηση AGP κάρτας γραφικών, επειδή διαθέτει ενσωματωμένο υποσύστημα γραφικών. Μοιραία, λοιπόν, το VIA Apollo Pro 133 κοντράρεται με το BX. Το chipset της VIA περιλαμβάνει πιο σύγχρονα χαρακτηριστικά από το BX (όπως υποστήριξη bus 133MHz, ασύγχρονη επικοινωνία με τη μνήμη, Ultra DMA/66), αλλά προσφέρει χαμηλότερες επιδόσεις, ιδιαίτερα όσον αφορά στα τρισδιάστατα γραφικά. Η μείωση στις επιδόσεις κυμαίνεται μεταξύ 5-15% ανάλογα με την εφαρμογή.

Η Intel, λοιπόν, έχει ακόμα το επάνω χέρι στον τομέα των επιδόσεων όσον αφορά στα chipsets, αλλά η VIA θα "χτυπήσει" πολύ σύντομα με το νέο Apollo Pro 133A, που θα διορθώνει τα μειονεκτήματα του προκατόχου του και θα προσφέρει συμβατότητα με το AGP 4X. Για αυτό το λόγο, και δεδομένου ότι στο εξωτερικό οι κατασκευαστές πωλούν ήδη προϊόντα βασισμένα στο Apollo Pro 133A, δεν πιστεύουμε ότι αξίζει η επένδυση στην τωρινή έκδοση του chipset της VIA. Αξίζει πάντως να σημειωθεί ότι τα mainboards που περιλαμβάνουν το Apollo Pro 133 διαθέτουν σαφώς χαμηλότερο κόστος από τα mainboards με BX, οπότε τίθεται πλέον θέμα προσωπικής επιλογής του αγοραστή (επιδόσεις εναντίον χαρακτηριστικών και κόστους).

Για τους επίδοξους αγοραστές των νέων Pentium IIIEB (διαθέτουν bus με 133MHz), το chipset της VIA αποτελεί, θα υποστηρίζαμε, μονόδρομο, καθώς το BX δεν υποστηρίζει επίσημα τη συχνότητα που απαιτούν οι εν λόγω επεξεργαστές. Η προσπάθεια λειτουργίας ενός τέτοιου επεξεργαστή σε BX mainboard μπορεί να μην αποδώσει, καθώς λόγω της αρχιτεκτονικής του chipset "πουσάρεται" σημαντικά το AGP bus, με αποτέλεσμα η κάρτα γραφικών να φτάνει εκτός προδιαγραφών (όταν το bus βρίσκεται στα 133MHz, το AGP bus αναγκάζεται να δουλέψει στα 89MHz, αντί των 66MHz της κανονικής συχνότητας λειτουργίας). Αντίθετα, το Apollo Pro 133 περιλαμβάνει τέτοια σχεδίαση που επιτρέπει τη λειτουργία του AGP bus στα 66MHz ακόμα και όταν το εξωτερικό bus έχει τεθεί στα 133MHz. Επιπλέον, η ασύγχρονη επικοινωνία επιτρέπει τη χρήση της ευρέως χρησιμοποιούμενης μνήμης των 100MHz με τους νέους Pentium IIIEB, οπότε δεν χρειάζεται να αναβαθμίσετε τη μνήμη που διαθέτει το σύστημά σας (ωστόσο θα χάσετε τις αυξημένες επιδόσεις). Αξίζει να σημειώσουμε ότι οι Pentium IIIEB (με 133MHz bus) έχουν το ίδιο κόστος με τους αντίστοιχης συχνότητας Pentium IIIE (με 100MHz bus). Εντούτοις, το Apollo Pro 133 σε συνδυασμό με έναν Pentium IIIEB και 133MHz μνήμη παραμένει πιο αργό από το BX σε συνδυασμό με έναν Pentium IIIE και 100MHz μνήμη. Εν αναμονή του Apollo Pro 133A, λοιπόν...





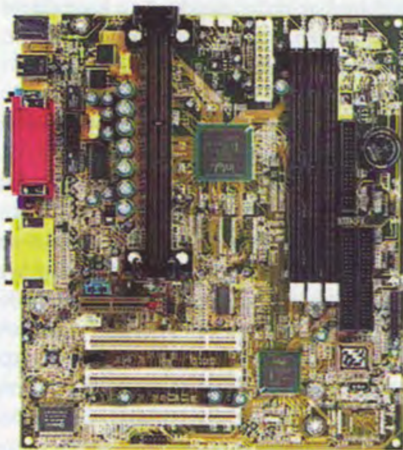


ΤΟ ΝΕΟ CHIPSET ΤΗΣ INTEL

Το πιο πρόσφατο δημιούργημα στον χώρο των chipsets έρχεται από την Intel και ακούει στο όνομα i820. Το νέο chipset (προϊόντα με αυτό έχουν ήδη ανακοινωθεί από τις περισσότερες εταιρίες) υποστηρίζει bus με 133MHz, Ultra DMA/66, AGP 4X καθώς και μνήμη τύπου Rambus. Η Intel έχει εναποθέσει τις ελπίδες της σε αυτό τον τύπο μνήμης, που, όπως ισχυρίζε-

ται η εταιρία, προσφέρει σαφώς υψηλότερες επιδόσεις από τη SDRAM. Ωστόσο, το κόστος της μνήμης Rambus είναι "αστρονομικό" (5-10 φορές υψηλότερο από εκείνο της SDRAM), ενώ η διαθεσιμότητά της εξαιρετικά χαμηλή (εξυπακούεται πως στη χώρα μας δεν πρόκειται να τη βρείτε πουθενά). Για το λόγο αυτό, πολλά mainboards που βασίζονται στο i820 θα υποστηρίζουν και SDRAM μέσω ειδικού αντάπτορα ή απευθείας χάρη σε έναν controller της Intel που αναλαμβάνει την απαραίτητη "μετάφραση". Εντούτοις, λόγω αυτής της μεσολάβησης θα υπάρχει σημαντικό πλήγμα στις επιδόσεις όταν χρησιμοποιείται μνήμη SDRAM. Οι πρώτες μετρήσεις έχουν δείξει ότι το i820 είναι περίπου 10% πιο αργό από το BX σε εφαρμογές τρισδιάστατων γραφικών (όπως παιχνίδια), όταν χρησιμοποιείται μνήμη SDRAM. Προς το παρόν, λοιπόν, παραμένει αμφίβολο το κατά πόσο αξίζει να επενδύσετε σε ένα chipset που κοστίζει υπερβολικά χρήματα και προσφέρει χαμηλότερες επιδόσεις από το κατεστημένο όταν δεν χρησιμοποιείται μνήμη Rambus.

Εάν, παρ' όλα αυτά, είστε πιστοί οπαδοί των νέων προϊόντων της εταιρίας, πρέπει να αναφέρουμε ότι τη στιγμή που γράφονται αυτές οι γραμμές κυκλοφορούν δύο mainboards με το εν λόγω chipset. Το πρώτο προέρχεται από την ίδια την Intel και ονομάζεται CC820, ενώ το δεύτερο κατασκευάζεται από την Asus και ονομάζεται P3C-E. Και τα δύο διαθέτουν ενσωματωμένη κάρτα ήχου, δέχονται μνήμη SDRAM (το Asus δέχεται και Rambus), ενώ το mainboard της Asus διαθέτει επίσης δυνατότητες για overclocking, αντίθετα με αυτό της Intel, που τα κάνει όλα αυτόματα! Η τιμή του Intel CC820 εντοπίζεται στις 58.500 δρχ. (53.500



δρχ. χωρίς κάρτα ήχου) σε έκδοση bulk, ενώ το Asus P3C-E θα αφαιρέσει 102.000 δρχ. από το βαλάντιό σας (το κόστος ανεβάζει ο παρεχόμενος μετατροπέας των υποδοχών Rambus σε SDRAM).

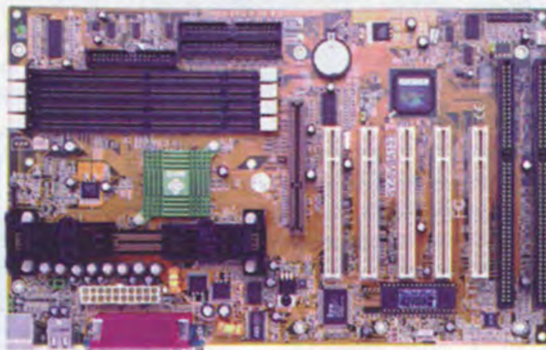
ΑΓΟΡΑΖΟΝΤΑΣ MAINBOARD ME i810 CHIPSET

Το i810 της Intel αποτελεί μια ιδιάζουσα μορφή chipset, καθώς διαθέτει ενσωματωμένο υποσύστημα γραφικών που βασίζεται στο ολοκληρωμένο i752, το οποίο δεν είδε ποτέ το φως ως αυτόνομη πρόταση. Οι επιδόσεις του στα τρισδιάστατα γραφικά δεν μπορούν να συγκριθούν με τις επιδόσεις που προσφέρουν οι σύγχρονες κάρτες γραφικών, οπότε δεν αποτελεί λύση για τον απαιτητικό gamer. Επιπλέον, η αδυναμία του να δεχτεί AGP κάρτα γραφικών το καθιστά λύση περιορισμένης χρονικής διάρκειας για πολλούς χρήστες. Για το λόγο αυτό, αποφασίσαμε να μη συμπεριλάβουμε mainboards που να βασίζονται στο εν λόγω chipset.

Το chipset παράγεται σε τρεις διαφορετικές εκδόσεις: i810, i810DC και i810E. Η πρώτη εκ των τριών είναι η απλή έκδοση, που περιλαμβάνει υποστήριξη bus έως 100MHz και δανείζεται την κεντρική μνήμη του συστήματος για τις λειτουργίες του υποσυστήματος γραφικών. Η δεύτερη περιλαμβάνει επιπλέον μνήμη Display Cache μεγέθους 4MB, την οποία χρησιμοποιεί πάντα σε συνδυασμό με την κεντρική μνήμη του υπολογιστή, προσφέροντας έτσι σαφώς υψηλότερες επιδόσεις από ό,τι η απλή έκδοση. Η τρίτη και νεότερη έκδοση του chipset περιλαμβάνει τα χαρακτηριστικά της i810DC, ενώ προσθέτει υποστήριξη bus των 133MHz, έτσι ώστε να συνεργάζεται με τους νέους επεξεργαστές Pentium IIIEB. Ολες οι εκδόσεις του i810 περιλαμβάνουν υποστήριξη του πρωτοκόλλου Ultra DMA/66.

ΕΠΙΛΟΓΗ MAINBOARD ME ULTRA DMA/66

Οπως έχουμε αναφέρει επανειλημμένα κατά το παρελθόν, το πρωτόκολλο Ultra DMA/66 δεν προσφέρει ουσιαστική αύξηση στις επιδόσεις των σκληρών δίσκων έναντι του πρωτοκόλλου Ultra DMA/33. Ωστόσο, αξίζει να αναφέρουμε ότι υποστήριξη του πρωτοκόλλου Ultra DMA/66 παρέχεται από τα chipsets i810, i820 και i840 της Intel καθώς και από το Apollo Pro 133 της VIA.



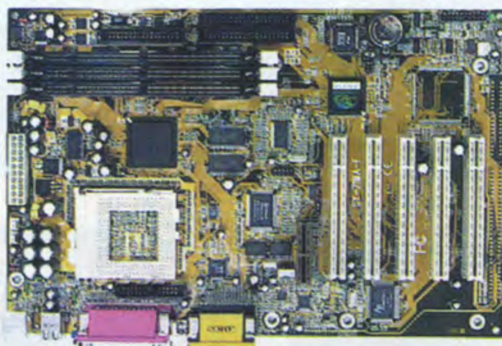
Μερικά νέα mainboards, επίσης, που χρησιμοποιούν το chipset AGPset 440BX, περιλαμβάνουν υποστήριξη του προτύπου Ultra DMA/66 μέσω της ενσωμάτωσης εξειδικευμένου controller. Η προσέγγιση αυτή έχει δύο σημαντικά πλεονεκτήματα: Κατά πρώτο λόγο, ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να συνδέσει έως οκτώ IDE συσκευές στο σύστημά του, έναντι των τεσσάρων που προβλέπει ο ένας controller. Υστερα, καθώς το IDE δεν είναι multithreaded πρωτόκολλο, όπως το SCSI, με τη χρήση δύο controllers εξασφαλίζεται ταυτόχρονη μεταφορά δεδομένων σε τέσσερις συσκευές, αφού συνυπάρχουν τέσσερα κανάλια (δύο σε κάθε controller). Ετσι, αυξάνονται τόσο η αξιοπιστία όσο και η απόδοση του συστήματος. Δεν επιλέγουμε λοιπόν αυτή καθ' εαυτή την ύπαρξη Ultra DMA/66 controller αλλά τις επιπλέον δυνατότητες που παρέχει η "συμβίωση" δύο controllers. Εξυπακούεται ότι για να δούμε στην πράξη το ανωτέρω πλεονέκτημα θα πρέπει να συνδέσουμε κάθε συσκευή σε ξεχωριστό κανάλι.

SUSPEND TO RAM

Το χαρακτηριστικό Suspend to RAM (STR ή S3) είναι μέρος του συνόλου των προδιαγραφών που ορίζει το εξελιγμένο σύστημα διαχείρισης ενέργειας ACPI (Advanced Configuration and Power Interface). Με τη χρήση του STR ο υπολογιστής μπορεί να τεθεί σε κατάσταση πλήρους λειτουργίας σε ελάχιστα δευτερόλεπτα (8-10''). Η λειτουργία του έχει ως εξής: Το λειτουργικό σύστημα μαζί με τα δεδομένα που βρίσκονται επί της οθόνης αποθηκεύονται στη μνήμη και ο υπολογιστής κλείνει. Η μνήμη όμως συνεχίζει να δέχεται αδιάκοπτα την απαραίτητη παροχή ρεύματος, έτσι ώστε να μη χαθούν τα δεδομένα. Οταν λοιπόν ο υπολο-

γιστής ξανανοίξει, όλο το λειτουργικό σύστημα μαζί με τις εφαρμογές που είχαμε αφήσει ανοικτές επαναφέρονται εντός ολίγων δευτερολέπτων από τη μνήμη και όχι από το σκληρό δίσκο, αποφεύγοντας έτσι τη χρονοβόρα διαδικασία του boot.

Το STR συναντάται σε όλα τα mainboards με τα chipsets i810, i820 και i840 της Intel καθώς και σε ελάχιστα mainboards με το AGPset 440BX. Τα mainboards με το Apollo Pro 133 δεν περιλαμβάνουν το εν λόγω χαρακτηριστικό. Σημειώνουμε ότι οι ISA κάρτες δεν είναι συμβατές με το χαρακτηριστικό. Αξίζει επίσης να αναφέρουμε ότι, εφόσον ένα mainboard υποστηρίζει το ACPI, μπορεί να προσφέρει το χαρακτηριστικό Suspend to Disk (ή αλλιώς Hibernate), που είναι αντίστοιχο του STR, με τη διαφορά ότι τα δεδομένα αποθηκεύονται και



ανακτώνται από το σκληρό δίσκο υπό μορφή image (έτσι, φορτώνονται σε σαφώς λιγότερο χρόνο). Για να ενεργοποιηθεί το STR στα Windows 98, θα πρέπει να κάνουμε εγκατάσταση με την εντολή Setup/p j. Υπάρχει τρόπος να ενεργοποιηθεί και αφότου έχει πραγματοποιηθεί η εγκατάσταση, αλλά απαιτείται επέμβαση στη registry, κάτι που ξεφεύγει από το χαρακτήρα του παρόντος άρθρου.

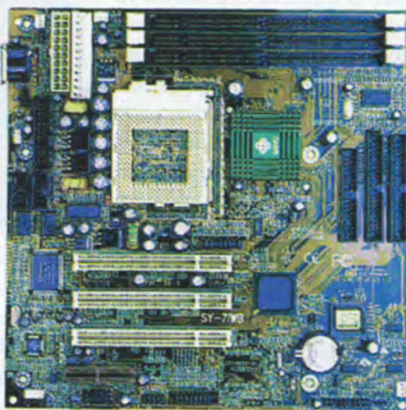
ΥΠΟΔΟΧΗ SLOT1 'Η PPGA 370;

Στο παρόν άρθρο θα παρατηρήσετε την παντελή απουσία mainboards με υποδοχή PPGA. Φυσικά, η επιλογή αυτή έγινε εσκεμμένα, γιατί πιστεύουμε ότι δεν υπάρχει απολύτως κανένας λόγος να αποκτήσετε ένα PPGA mainboard που σας δίνει τη δυνατότητα να τοποθετήσετε μόνο επεξεργαστές Celeron. Αντίθετα, ένα Slot1 mainboard διασφαλίζει τη συνεργασία με όλους τους υπάρχοντες επεξεργαστές της Intel (Celeron, Pentium II, Pentium III, Pentium II-IEB) καθώς και με όλα τα μελλοντικά προϊόντα της κατασκευάστριας. Βέβαια, οι κάτοχοι PPGA Celeron θα χρειαστεί να αποκτήσουν έναν ειδικό αντάπτορα, που μετατρέπει τον επεξεργαστή σε Slot1 - αλλά μικρό το κακό, αφού το συγκεκριμένο εξάρτημα δεν κοστίζει περισσότερο από 3.000 δρχ. Επιπλέον, τα PPGA mainboards δεν μπορούν να αγγίξουν σε δυνατότητες και χαρακτηριστικά τα Slot1, ενώ οι τιμές τους βρίσκονται περίπου στα ίδια επίπεδα.

MAINBOARDS



Η **Abit** προσφέρει mainboards με κυριότερο χαρακτηριστικό τους τις αυξημένες δυνατότητες overclocking. Το **BE6-II** είναι το νεότερο mainboard της εταιρίας, που χρησιμοποιεί το παλαιό πλέον chipset AGPset 440BX της Intel, το οποίο ωστόσο καθίσταται σήμερα ιδιαίτερα ανταγωνιστικό λόγω της απουσίας ανάλογων προτάσεων. Το BE6-II διαθέτει οτιδήποτε θελήσουμε από ένα mainboard για να κάνουμε εύκολα και με ασφάλεια overclocking στον επεξεργαστή μας. Μπορούμε να ρυθμίσουμε την τάση λειτουργίας του επεξεργαστή, την τάση λειτουργίας του chipset, το AGP bus, το PCI bus, καθώς και να επιλέξουμε χειροκίνητα τη συχνότητα του εξωτερικού bus από τα 66 έως τα 200MHz! Μέχρι τη συχνότητα των 83MHz η ρύθμιση του bus πραγματοποιείται όπως σε κάθε άλλο mainboard (δηλαδή υπάρχει επιλογή για 66, 75 και 83MHz). Από εκεί και πέρα η ρύθμιση πραγματοποιείται ανά 1MHz, προσφέροντας απεριόριστη ελευθερία ενεργειών!



Ολα αυτά υλοποιούνται μέσω του λειτουργικού **SoftMenu III** (ένα χαρακτηριστικό που η Abit έχει ενσωματώσει εδώ και καιρό σε όλα τα mainboards της), που παρέχει το νέο BIOS της Award (v.6.0), οπότε δεν μπλέκουμε με jumpers και dip switches. Για μεγαλύτερη ασφάλεια υπάρχει ένα σετ από dip switches επάνω στο mainboard, έτσι ώστε, σε περίπτωση που επιλεγεί πολύ υψηλή συχνότητα λειτουργίας στον επεξεργαστή (οπότε θα αρνείται να ξεκινήσει), να μπορούμε να επαναφέρουμε το σύστημα σε κανονική λειτουργία γρήγορα και εύκολα. Αυτό είναι ένα ιδιαίτερα καλοδεχούμενο χαρακτηριστικό, καθώς δεν απαιτείται από το χρήστη να σβήσει όλες τις ρυθμίσεις του BIOS -μέσω του "Clear CMOS" jumper- ώστε να επανεκκινήσει το σύστημα.

Το BE6-II περιλαμβάνει υποστήριξη του προτύπου Ultra DMA/66 μέσω του controller High Point HPT366. Το εξεταζόμενο mainboard υποστηρίζει το πρότυπο ACPI, αλλά δεν περιλαμβάνει το χαρακτηριστικό Suspend to RAM. Το BE6-II περιλαμβάνει τρία DIMM sockets, που μπορούν να δεχτούν μνήμη με χωρητικότητα 768MB. Το mainboard περιλαμβάνει πέντε PCI και ένα αυτόνομο ISA slot, δυνατότητα ενεργοποίησής του από το πληκτρολόγιο και το mouse καθώς και χαρακτηριστικά ελέγχου της θερμοκρασίας του επεξεργαστή, των τάσεων και της ταχύτητας λειτουργίας των ανεμιστήρων. Παρέχεται επίσης εξωτερικός θερμικός αισθητήρας, που μπορεί να τοποθετηθεί σε οποιοδήποτε σημείο του mainboard ή άλλου εξαρτήματος, ώστε να εκτιμηθεί η θερμοκρασία λειτουργίας. Η τιμή του BE6-II εντοπίζεται στις 58.000 δρχ., οπότε το κόστος του δεν μπορεί να θεωρηθεί υπερβολικό για αυτά που προσφέρει.

Εάν, από την άλλη, αναζητάτε όλα τα χαρακτηριστικά του BE6-II αλλά δεν ενδιαφέρεστε για τον ενσωματωμένο Ultra DMA/66 controller, τότε η Abit έχει τη λύση για εσάς στο μοντέλο **BF6**. Το εν λόγω μοντέλο περιλαμβάνει ένα επιπλέον PCI slot και κοστίζει 50.000 δρχ.



Η **Asus** είναι μία κατασκευάστρια με μεγάλη ιστορία και τα προϊόντα της έχουν κερδίσει τη διεθνή αποδοχή αναφορικά με την ποιότητά τους. Το νεότερο μοντέλο της εταιρίας στο χώρο των BX mainboards ονομάζεται **P3B-F**. Το P3B-F διαθέτει οτιδήποτε θελήσετε από ένα mainboard: ρύθμιση κάθε είδους συχνοτήτων μέσω του BIOS (ναι! για πρώτη φορά η Asus εγκατέλειψε τα ενοχλητικά jumpers), επιλογή τάσης για επεξεργαστή, chipset, μνήμη και ανεπτυγμένα χαρακτηριστικά, όπως το Suspend to RAM.

Η P3B-F διατίθεται σε δύο εκδόσεις. Η μία περιλαμβάνει τον controller **Promise Ultra66** για υποστήριξη του πρωτοκόλλου Ultra DMA/66 και κοστίζει 71.000 δρχ., ενώ η δεύτερη διατίθεται χωρίς τον σχετικό controller και κοστίζει 57.500 δρχ. Η P3B-F περιλαμβάνει ακόμα τέσσερα DIMM sockets για την τοποθέτηση μνήμης καθώς και ένα σετ από dip switches για τη ρύθμιση της συχνότητας του επεξεργαστή. Διαθέτει επίσης ανεπτυγμένα χαρακτηριστικά ασφαλείας, όπως έλεγχο θερμοκρασίας, τάσεων, περιστροφής των ανεμιστήρων και προστασία από την υπερθέρμανση.

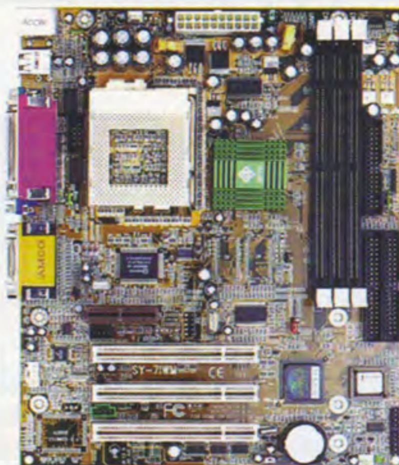
Η Asus κατασκευάζει το καλύτερο συνολικά mainboard για τους επεξεργαστές Athlon της AMD. Το μοντέλο **K7M** κοστίζει 72.500 δρχ., αλλά προσφέρει αυξημένες δυνατότητες για overclocking, στοιχείο όπου υπολείπονται οι

ανταγωνιστικές προτάσεις. Η αλλαγή των διάφορων συχνοτήτων πραγματοποιείται μέσω του BIOS (το εξωτερικό bus ρυθμίζεται σε 100, 105, 110, 133, 140 και 150MHz), αλλά η επέμβαση στην τάση τροφοδοσίας του επεξεργαστή απαιτεί τη χρήση jumpers. Επιπλέον, το mainboard περιλαμβάνει ενσωματωμένη κάρτα ήχου.

Η **Chaintech** προσφέρει ένα mainboard με δυναμικά χαρακτηριστικά. Το **6ATA2** βασίζεται στο chipset Apollo Pro 133 της VIA και διατίθεται στη χαμηλή τιμή των 33.000 δρχ., χωρίς να μειονεκτεί σε χαρακτηριστικά που αφορούν στο overclocking από τις ανταγωνιστικές προτάσεις με το BX. Ετσι, μπορείτε να ρυθμίσετε το εξωτερικό bus με βήμα 1MHz από τη συχνότητα των 100MHz έως τα 150MHz. Μια σειρά άλλων χαρακτηριστικών που αφορούν στο overclocking ολοκληρώνουν την άριστη πρόταση της Chaintech, τοποθετώντας το εξεταζόμενο mainboard επικεφαλής όσων χρησιμοποιούν το chipset **Apollo Pro 133**.



Η **Gigabyte** είναι μία εταιρία που δίνει ιδιαίτερη έμφαση στην ποιότητα των προϊόντων που παράγει και λιγότερο στα χαρακτηριστικά που αφορούν στο overclocking. Υπό αυτό το πρίσμα, το μοντέλο **GA-BX2000** αποτελεί μία πολύ σοφή αγορά, αφού διαθέτει ορισμένα ιδιάζοντα χαρακτηριστικά σε συνδυασμό με την εγγύηση που προσφέρει το όνομα της κατασκευάστριας. Το mainboard περιλαμβάνει το χαρακτηριστικό-πατέντα της Gigabyte με την ονομασία **Dual BIOS**, που στην ουσία παρέχει ένα εφεδρικό BIOS για άμεση ενεργοποίηση σε περίπτωση καταστροφής ή δυσλειτουργίας του πρώτου (αυτή μπορεί να επέλθει π.χ. από ανεπιτυχή αναβάθμιση). Επιπλέον παρέχει πλήρη υποστήριξη του ACPI καθώς και του χαρακτηριστικού Suspend to RAM για άμεση ενεργοποίηση του συστήματος. Τα λοιπά χαρακτηριστικά είναι τα απολύτως τυπικά, αφού δεν παρέχεται δυνατότητα ρύθμισης της τάσης του επεξεργαστή ούτε της συχνότητας του AGP bus. Οι ρυθμίσεις της συχνότητας του εξωτερικού bus (προσφέρονται 66, 75, 83, 100, 103, 112, 124 και 133MHz) πραγματοποιούνται με



τη χρήση dip switches και όχι μέσω του BIOS, όπως συνηθίζεται πλέον σε πολλά προϊόντα. Ετσι, θα πρέπει να ανοίξουμε το case του υπολογιστή μας προκειμένου να προβούμε σε overclocking. Το mainboard περιλαμβάνει τέσσερα DIMM sockets, πέντε PCI και ένα ISA slot με ένα μοιραζόμενο. Εάν θεωρούμε σημαντικά τα χαρακτηριστικά Dual BIOS και STR, τότε δεν μένει παρά να αποκτήσουμε το GA-BX2000 στην τιμή των 44.500 δρχ.

Με περίπου 63.000 δρχ. αποκτάμε την πρόταση της Gigabyte για τους επεξεργαστές Athlon της AMD. Το **GA-7IX** είναι ένα mainboard με πλούσια χαρακτηριστικά ασφαλείας (έλεγχος θερμοκρασιών, τάσεων, περιστροφής ανεμιστήρων, προστασία από υπερθέρμανση κ.λπ.), που υπολείπεται του ανταγωνισμού όσον αφορά στις χειροκίνητες ρυθμίσεις για overclocking.

Η **Microstar** (MSI) είναι μία κατασκευάστρια με πολύ αξιόλογα προϊόντα στο ενεργητικό της. Το **MS-6163Pro** είναι ένα mainboard με δυναμικά χαρακτηριστικά. Οι οπαδοί του overclocking θα βρουν οτιδήποτε θελήσουν στο εξεταζόμενο mainboard. Πολλαπλές ρυθμίσεις της συχνότητας του AGP, του PCI και του εξωτερικού bus, δυνατότητα επιλογής τάσης για τον επεξεργαστή αλλά και το chipset συμπληρώνουν τις 25 δυνατές επιλογές. Ολες οι ρυθμίσεις πραγματοποιούνται από το BIOS, οπότε δεν θα χρειαστεί να "βάλουμε χέρι" στο εσωτερικό του υπολογιστή. Το mainboard περιλαμβάνει επιπλέον την τεχνολογία-πατέντα της MSI με την ονομασία **"D-Led"**, μέσω της οποίας μπορούμε να διαπιστώσουμε εάν υπάρχει κάποιο πρόβλημα στη λειτουργία του (για το σκοπό αυτό συναντάμε τέσσερα LEDs, οι συνδυασμοί των οποίων φανερώνουν διάφορα προβλήματα). Επίσης, υπάρχει μεγάλη πιθανότητα το μοντέλο να υποστηρίζει την τεχνολογία **Suspend to RAM** (η MSI τονίζει ότι το χαρακτηριστικό είναι προαιρετικό, οπότε εξαρτάται από την εισαγωγή). Το MS-6163Pro κοστίζει 39.000 δρχ., αποτελώντας άριστη επιλογή αναλογικά με τα χαρακτηριστικά του.

Με βελτιωμένες δυνατότητες και την προσθήκη ενσωματωμένου Ultra DMA/66 controller εμφανίζεται το νεότερο mainboard της MSI με την ονομασία **BXMaster**. Το εν λόγω mainboard περιλαμβάνει ακόμα περισσότερες ρυθμίσεις μέσω του BIOS, ενώ όσον αφορά στην τεχνολογία STR, συμβαίνει ό,τι και στο MS-6163Pro.

Η Microstar διαθέτει στην αγορά και το φθηνότερο mainboard για τους επεξεργαστές Athlon της AMD. Με 58.000 δρχ. μπορούμε να αποκτήσουμε το **MS-6167**, που διαθέτει ελάχιστα χαρακτηριστικά ασφαλείας και καμία δυνατότητα για overclocking, αφού τα πάντα ρυθμίζονται αυτόματα. Αξίζει πάντως να το σκεφτούμε, εάν αναζητάμε την πιο φθηνή λύση για την τοποθέτηση του ταχύτατου επεξεργαστή.

Η **Soyo** είναι μία από τις γνωστότερες κατασκευάστριες mainboard παγκοσμίως. Το νεότερο μοντέλο της εταιρίας, που βασίζεται στο chipset AGPset 440BX της Intel, ονομάζεται **SY-6BA+ IV**. Το εν λόγω μοντέλο προσφέρει δυναμικά χαρακτηριστικά για τους φίλους του overclocking, ενώ διατίθεται σε πολύ χαμηλή τιμή. Με 46.000 δρχ., λοιπόν, μπορούμε να αποκτήσουμε ένα mainboard με εκτεταμένες δυνατότητες διαχείρισης των συχνοτήτων του PCI, του AGP και του εξωτερικού bus, καθώς και υποστήριξη του προτύπου Ultra DMA/66 μέσω του ενσωματωμένου controller της **Highpoint**. Οι ρυθμίσεις των συχνοτήτων ανέρχονται συνολικά στις 30, οπότε ακόμα και ο πιο απαιτητικός χρήστης θα βρει τον επιθυμητό συνδυασμό. Επιπλέον, είναι δυνατή η επιλογή τάσης λειτουργίας του επεξεργαστή, με 10% μέγιστη επιτρεπόμενη εκτροπή από την κανονική τάση λειτουργίας. Ολες οι ρυθμίσεις πραγματοποιούνται μέσω του BIOS της Award χάρη στο χαρακτηριστικό Sofset. Το mainboard περιλαμβάνει τέσσερα DIMM sockets για την τοποθέτηση μνήμης έως και 1GB, πέντε PCI και ένα ISA slot με ένα μοιραζόμενο. Είναι συμβατό με το πρότυπο ACPI και το PC98, ενώ διαθέτει εκτεταμένο έλεγχο των τάσεων, της θερμοκρασίας του επεξεργαστή (μέσω εξωτερικού θερμικού αισθητήρα) και της ταχύτητας περιστροφής των ανεμιστήρων. Επίσης, μπορεί να ενεργοποιηθεί μέσω του πληκτρολογίου. Ακριβώς με τα ίδια χαρακτηριστικά αλλά χωρίς τον ενσωματωμένο Ultra DMA/66 controller βρίσκουμε το μοντέλο **SY-6BA+ III**, στην τιμή των 42.000 δρχ.

Σημείωση: Οι τιμές που αναφέρονται στο παρόν άρθρο περιλαμβάνουν ΦΠΑ 18% και αποτελούν ενδεικτικές τιμές καταστημάτων.

PC

USER POWER

ΠΑΡΑΠΟΝΑ & ΔΙΑΜΑΡΤΥΡΙΕΣ

Μπόλικες οι επιστολές και τα e-mails σας τελευταία, έτσι αποφασίσαμε σε αυτό το τεύχος να αφιερώσουμε τέσσερις ολόκληρες σελίδες για τη φιλοξενία τους. Στόχοι σας αυτή τη φορά τα καταστήματα "Computer Alfa", αλλά και η πειρατεία. Πάμε λοιπόν!

Επιμέλεια:
Βαγγέλης Κράτσας
vantor@compupress.gr

Ξεκινάμε με μία σειρά τριών επιστολών σας που αναφέρονται σε καταστήματα της γνωστής αλυσίδας "Computer Alfa":

"Αγαπητό 'PC Master',

Είμαι ένας αρκετά καινούριος αναγνώστης σου και οφείλω να ομολογήσω πως κατάλαβα πως είσαι το κορυφαίο περιοδικό στο χώρο από το πρώτο κιόλας τεύχος που διάβασα (τεύχος 105).

Σου στέλνω αυτή την επιστολή για να θίξω κάποιο ζήτημα σχετικά με το άρθρο 'Αλυσίδες Καταστημάτων Πληροφορικής' του τεύχους 112.

Στο άρθρο αυτό αναφέρεται πως 'το κατάστημα Computer Alfa παίρνει... άλφα στην έρευνα'. Ασφαλώς το συμπέρασμα αυτό βγήκε από τις σχετικές ερωτήσεις των συντακτών σου, που σίγουρα είναι εμπειρότατοι. Δεν αγόρασαν όμως κάτι και έτσι ίσως δεν προέκυψαν πράγματα που προέκυψαν όταν αγόρασα εγώ από το κατάστημα της οδού Στουρνάρη. Γιατί τότε από τις αρχικές απαντήσεις στις ερωτήσεις μου και εμένα όλα καλά και... άλφα μου φαίνονταν.

Συγκεκριμένα, από το κατάστημα της οδού Στουρνάρη αγόρασα πριν ενάμιση χρόνο έναν υπολογιστή με κάποια περιφερειακά αξίας 1.000.000.

Το πρώτο πρόβλημα που αντιμετώπισα ήταν ότι από το κουτί του modem Plus 56K της Crypto έλειπαν οι οδηγίες και οι drivers. Οταν επικοινώνησα με το κατάστημα, μου είπαν πως αυτά τα φαινόμενα συμβαίνουν συχνά και πως ό,τι έλειπε θα το παραλάμβανα σε λίγες ημέρες. 'Τι φταίει το κατάστημα;' σκέφθηκα και αυτό με κάλυψε. Εως εδώ καλά.

Σε 4 μήνες από την αγορά του υπολογιστή παρουσίασε πρόβλημα ο scanner 5P της H.P. Το πήγα στο κατάστημα κι εκείνοι με διαβεβαίωσαν πως θα το στείλουν στην αντιπροσωπία. Ενώ είχαν περάσει 3 μήνες, δεν με ενημέρωσαν. Σε κάποια τηλεφωνήματά μου απαντούσαν πως η H.P. δεν τους το έχει επιστρέψει. Οταν είπα εκ τηλεφώνου στον τεχνικό πως θα πάρω εγώ στην H.P. (του ζήτησα μάλιστα και το τηλέφωνο), μου απάντησε πως μόλις εκείνη τη στιγμή έφερε τον scanner υπάλληλος της H.P. στο κατάστημα της οδού Στουρνάρη. 'Σε δύο μέρες θα σου το φέρουμε σπίτι και θα το δοκιμάσουμε' μου είπε.

Οταν το έφερε ο ίδιος, δεν είχε μαζί του κάποιο χαρτί επισκευής από την H.P. παρά μόνο απόδειξη αγοράς μηδενικού ποσού από την Computer Alfa.

Φέρνοντας όμως το μηχάνημα, δεν έφερε ούτε το καλώδιο τροφοδοσίας, ούτε τους drivers ούτε το SCSI Controller. Δικαιολογήθηκε πως αυτά είχαν μείνει στην H.P. Οταν εγώ επικοινώνησα με την H.P. για να μου τα στείλουν, οι υπάλληλοι δεν είχαν ιδέα για την περίπτωση. Επικοινώνησα ξανά με τον τεχνικό και μου δικαιολογήθηκε πως μόλις





ενημερώθηκε ότι τα εξαρτήματα είχαν μείνει εκ λάθους σε άλλο υποκατάστημα της Computer Alfa και πως έπρεπε να κάνω υπομονή. Πέρασαν οι 15 μέρες, δεν μου τα έστειλε και στο τηλέφωνο 'κρυβόταν'. Τις φορές που μου μίλησε μου έφερε κάποιες προφάσεις εμφανώς ψεύτικες. Μέχρι και ότι το αυτοκίνητο που μετέφερε τα εξαρτήματα είχε αυτοκινητικό δυστύχημα...

Ετσι, επικοινώνησα με τον υπεύθυνο του καταστήματος, ο οποίος μου αποκάλυψε πως τα εξαρτήματα χάθηκαν από το συγκεκριμένο κατάστημα και το συγκεκριμένο τεχνικό. Για να με αποκαταστήσουν θα μου έδιναν SCSI άλλης εταιρίας και θα κατέβαζαν drivers από το Internet. Μετά 20 μέρες μου ανακοίνωσαν πως τα χαμένα εξαρτήματα τελικά ευρέθησαν και θα μου παραδίδονταν στο σπίτι, όπου θα δοκιμαζόταν ο scanner. Ο scanner όμως στη δοκιμή ήταν ακόμη χαλασμένος, παρ' όλο που με είχαν διαβεβαιώσει πως δεν είχε επισκευασθεί αλλά αντικατασταθεί με καινούριο.

Ετσι, το πήγα προσωπικά στην H.P., όπου μου είπαν πως ο scanner δεν πήγε ποτέ για επισκευή από την Computer Alfa.

Οταν επικοινώνησα για τελευταία φορά με τον τεχνικό και απείλησα με μηνύσεις και δημοσίευση στα περιοδικά του χώρου, μου απάντησε χαρακτηριστικά: 'Οι δικηγόροι μας τα μπαλώνουν όλα. Οσο για τα περιοδικά, δεν θα το δημοσιεύσει κανένα. Ολα πληρώνονται από τις διαφημίσεις και θα το θάψουν', άσχετα αν εγώ ταλαιπωρήθηκα και έμεινα χωρίς scanner για 7 μήνες.

Επειδή λοιπόν σας θεωρώ το πιο έντιμο έντυπο του χώρου (έχω διαβάσει τις σωστές και αμετακίνητες θέσεις σας σε θέματα όπως της πειρατείας), ελπίζω σε δημοσίευση. Εάν θελήσετε τα ονόματα του τεχνικού και του τότε υπευθύνου, είναι στη διάθεσή σας.

Ζητώ συγγώμη για το μέγεθος της επιστολής και σας ευχαριστώ εκ των προτέρων. Ελπίζω σε δημοσίευση.

Φιλικά,

Νικόλαος Παρασχόπουλος"

"Πήγα στο υποκατάστημα των 'Multirama' το οποίο μόλις άνοιξε εδώ στην Αλεξανδρούπολη και το μόνο που έχω να πω... είναι άψογο και κατά της πειρατείας. Το λέω αυτό γιατί τα έντεκα... στα δέκα μαγαζιά που είχαμε εδώ μας γράφανε κανονικά και ούτε λόγος για original τίτλους, μόνο... original κόπιες (σοβαρά, μου το 'παν κι αυτό)."

Η δεύτερη επιστολή στη συνέχεια:

"Αγαπητό 'PC Master',

Με λένε Γιάννη. Γράφω για τη στήλη 'User Power', για να σου πω κι εγώ ένα μπέρδεμα που έπαθα για να αγοράσω κι εγώ μια Voodoo. Συγκεκριμένα μιλάω για τη Voodoo III 2000.

Να σου πω την αλήθεια, νόμιζα ότι είχα motherboard που μπορούσε να πάρει κάρτα γραφικών AGP. Ολα καλά, όλα ωραία, άρχισα να παίρνω τηλέφωνα για να μάθω τιμές. Συγκεκριμένα πήρα τη 'Microchip' Νικαίας, την 'Computer Alfa' Νικαίας και τη 'Multirama. Ακου τιμές, πάντα για τη retail έκδοση: 'Microchip' 42.000, 'Multirama' 40.000 και 'Computer Alfa' 36.500.

Τελικά κατέληξα στην 'Computer Alfa'. Την παρήγγειλα και περίμενα υπομονετικά. Μετά δύο μέρες με παίρνει η υπάλληλος του καταστήματος να μου πει ότι η Voodoo είναι εκεί. Εγώ όμως δεν ήμουν σίγουρος ότι έχω motherboard με AGP slot. Ετσι, παίρνω τηλέφωνο τη 'Microchip' (από εκεί έχω πάρει το computer μου) να σιγουρευτώ ότι η παλιά μου κάρτα (Viper v330) είναι AGP ή PCI. Εκεί ο υπεύθυνος μου λέει ότι η κάρτα γραφικών μου είναι σίγουρα PCI! Ετσι, παίρνω τηλέφωνο την 'C.A.' για να ακυρώσω την παραγγελία και να την πάρω σε PCI. Και περίμενα, περίμενα... Μετά δύο βδομάδες, με παίρνει τηλέφωνο η υπάλληλος του καταστήματος ότι η Voodoo δεν μπορεί να βρεθεί πουθενά! Χωρίς πια να ξέρω τι να κάνω, είπα την ιστορία μου στον καλύτερο μου φίλο, ο οποίος μου είπε να ανοίξουμε το κουτί του υπολογιστή για να σιγουρευτούμε επιτέλους. Ετσι κι έγινε. Μόλις το ανοίγουμε, με έκπληξη είδα ότι είχα μία AGP slot, τέσσερις PCI και τρεις ISA. Τρέχοντας, παίρνω την 'C.A.' να δω αν υπάρχει αυτή που είχα παραγγείλει αρχικά. Τελικά υπήρχε η κάρτα και την ίδια μέρα πήγα να την πάρω.

Αλλά η ιστορία συνεχίζεται. Συγκεκριμένα, πήγε ο πατέρας μου να την πάρει. Οταν ήρθε πί-

σω, πήγα χαρούμενος να δω καταρχήν το παιχνίδι που είχε μέσα το κουτί της κάρτας και, τι να δω: σε ένα σακουλάκι η κάρτα, οι drivers και οι οδηγίες της εγκατάστασης!

Αλλο ένα 'κουφό' ήταν ότι η τιμή που την πήρε ο πατέρας μου - ήταν 37.000 αντί 36.500. Καλά, δεν είναι το πεντακοσάρικο, αλλά είπαμε, όχι να μου τη δώσουν χωρίς κουτί και software δώρο. Εγώ πιστεύω ότι την έβγαλαν από το κουτί και κράτησαν το software για τον εαυτό τους.

Ολοι μου λένε να πάρω τηλέφωνο και να απαιτήσω να μου δώσουν ό,τι πήραν. Εγώ όμως δεν είμαι τέτοιος τύπος. Αν μπορείτε, βοηθήστε με, όπως έχετε βοηθήσει και άλλους αναγνώστες του περιοδικού.

Φιλικά,
Γιάννης Μαρκούλης
Λευκωσίας 13, 184 51 Νίκαια"

Και η τρίτη επιστολή:
"Αγαπητό 'PC Master',
Χρόνια πολλά με επιτυχίες και το νέο έτος.

Είμαι παλιός αναγνώστης σας από τα πρώτα τεύχη και πριν με το 'Pixel'. Σας γράφω για κάποιο παράπονο που έχω από γνωστή αλυσίδα της Πληροφορικής. Καθώς πλησίαζαν οι γιορτές, αποφασίσαμε να αγοράσουμε από την Αθήνα καινούρια κάρτα γραφικών. Στις 18/12/99 αρχίσαμε το 'κυνήγι'. Εδώ να σημειωθεί ότι υπήρχε μία Voodoo 2 PCI 12MB και μία D. Stealth 2000 2MB (η τελευταία θα παραχωρούσε τη θέση της σε AGP γύρω στα 8MB, μια και τα οικονομικά μας τόσο άντεχαν). Αφού ακούσαμε χίλιες και μία γνώμες σχεδόν από όλα τα μαγαζιά του χώρου, πήγαμε και στο 'ALFA' (είμαστε παλιοί πελάτες, από το '90 μέχρι τώρα). Στον υπεύθυνο ζητήσαμε έναν κατάλογο και κάναμε κάποιες ερωτήσεις (θέλαμε η AGP να μην αχρηστεύει τη Voodoo). Μας απαντά πως υπάρχει μία 8MB που δουλεύει άψογα με τον επιταχυντή. Δώσαμε τις 15.000, εγκαθιστούμε την κάρτα... Αποτέλεσμα; Ο,τι βλέπαμε πριν, το ίδιο, χωρίς καμία διαφορά. Απογοητευμένοι, στις 22/12 πήγαμε πίσω και ζητήσαμε του υπευθύνου να την αλλάξει με τη Viper 770, λέγοντάς του ότι δεν έχει βλάβη αλλά δεν μας ικανοποιεί, και θα πληρώναμε τη διαφορά. Ο κ. Δημήτρης (ο προϊστάμενος) ήταν ανένδοτος: **Εφόσον δεν είχε βλάβη, δεν γινόταν αλλαγή, ενώ και με βλάβη ακόμα η αλλαγή θα ήταν με μία ίδια, δήλωσε μάλιστα ότι δεν δίνει εξαρτήματα για τεστ...** Ισως ο χώρος που όλοι αγαπάμε πρέπει να μας δείξει περισσότερη σοβαρότητα, όπως επέδειξε ο κ. Σπύρος από το κατάστημα 'Γραμμή', ο οποίος μου αντικατέστησε τη μητρική (καμένη), αφού την έλεγξε, σε μία εβδομάδα και χωρίς να πει τίποτα, ούτε καν ότι την πήγα πίσω μετά έναν μήνα (ο Η/Υ αγοράστηκε κομμάτι κομμάτι).

Θέλω λοιπόν να ευχαριστήσω τον κ. Σπύρο, ενώ δεν θα κάνω το ίδιο για τον κ. Δημήτρη. Επίσης, ευχαριστώ εσάς που με ανεχτήκατε και για την παρέα σας τόσα χρόνια - ελπίζω να συνεχίσουμε και τη νέα χιλιετία.

Βοζίκης Γεώργιος"

Ας δούμε τι απάντησε στους αναγνώστες μας ο διευθυντής πωλήσεων της Acom AEBE, στην οποία υπάγονται τα καταστήματα Computer Alfa, Αχιλλέας Γκίκας:

"1) Απάντηση προς τον κ. Νικόλαο Παρασχόπουλο

Πράγματι ο κ. Νικόλαος Παρασχόπουλος πριν από ενάμιση χρόνο προέβη σε αγορά Η/Υ από το κατάστημά μας στην οδό Στουρνάρη. Σχετικά με το ότι δεν υπήρχαν drivers και οδηγίες μέσα στο κουτί του modem, ο κ. Παρασχόπουλος εξυπηρετήθηκε άμεσα και σε λίγες μέρες είχε παραλάβει τα προβλεπόμενα. Τέτοιου είδους απώλειες μέσα από σφραγισμένα κουτιά είναι σπάνιες, αλλά φροντίζουμε να εξυπηρετούμε τέτοιες περιπτώσεις όσο το δυνατόν πιο γρήγορα.

Στο "PC Master" οι αναγνώστες μας έχουν άμεση προτεραιότητα και, φυσικά, δεν πρόκειται σε καμία περίπτωση να κλείσουμε το στόμα τους (και το δικό μας) στο βωμό του κέρδους από μία διαφήμιση ή των καλών δημόσιων σχέσεων με ένα κατάστημα ή μια εταιρία.

Οσον αφορά στον scanner, ο πελάτης μας τον έφερε πίσω στο κατάστημα στις 18/1/99 με την αιτιολογία ότι δεν δούλευε σωστά. Το κατάστημά μας ΤΗΝ ΙΔΙΑ ΑΚΡΙΒΩΣ ΗΜΕΡΑ (18/1/99) και με δελτίο αποστολής Νο 4084 προωθεί τον scanner στην κεντρική αποθήκη-service της εταιρίας μας για περαιτέρω έλεγχο. ΜΙΑ ΗΜΕΡΑ ΜΕΤΑ (19/1/99) και αφού διαπιστώθηκε από τα κεντρικά μας ότι ο scanner είχε όντως πρόβλημα, με δελτίο αποστολής Νο 247 πηγαίνει στη Hewlett-Packard Hellas. Στις 4/2/99, δηλαδή μετά περίπου 15 ημέρες η HP Hellas το επιστρέφει με δελτίο αποστολής Νο 8172 στην κεντρική μας αποθήκη. Στις 9/2/99 και με δελτίο αποστολής Νο 559 επιστρέφει ο scanner στο κατάστημά μας στη Στουρνάρη, οπότε ειδοποιείται ο πελάτης για την παραλαβή του. Πράγματι τον παραλαμβάνει στις 20/2/99 με δελτίο αποστολής. **Η όλη διαδικασία διήρκεσε 32 ΗΜΕΡΕΣ ΚΑΙ ΟΧΙ 3 ΜΗΝΕΣ όπως ισχυρίζεται ο κ. Παρασχόπουλος. Τα σχετικά παραστατικά είναι στη διάθεση κάθε ενδιαφερομένου.**

Για τον SCSI Controller και τους drivers που όντως είχαν παραμείνει στην κεντρική αποθήκη φροντίσαμε και επιστράφηκαν στον πελάτη μας.

Τώρα το αν έγινε σωστά η επισκευή ή αν η αντικατάσταση έγινε με άλλον scanner που πάλι δεν λειτουργούσε είναι κάτι για το οποίο δεν ευθύνεται σε καμία περίπτωση το κατάστημα Computer ALFA ή η εταιρία Acom AEBE αλλά το service της HP Hellas που είχε την αρμοδιότητα του ελέγχου και της επισκευής του.

2) Απάντηση προς τον κ. Μαρκούλη Γιάννη

Η κάρτα γραφικών που αγόρασε ο κ. Μαρκούλης Γιάννης τιμολογήθηκε σε τιμή OEM και όχι Retail, όπως άλλωστε φαίνεται και από την τιμή της.

Ποτέ δεν είπε ο υπεύθυνος στο κατάστημά μας προς τον κ. Μαρκούλη ότι η τιμή αυτή αφορά σε συσκευασία retail. Και σε καμία περίπτωση κανείς από την εταιρία μας δεν θα μπορούσε να βγάλει την κάρτα από το υποτιθέμενο κουτί της και να πάρει το software από μέσα, γιατί απλούστατα δεν θα μπορούσε μετά να δικαιολογήσει την τιμή πώλησης OEM αντί για Retail.

Η διαφορά της τιμής 37.000 δρχ. αντί για 36.500 δρχ. οφείλεται στο γεγονός ότι οι τιμές αναπροσαρμόζονται καθημερινά (όπως άλλωστε μπορείτε να δείτε και από το site της Acom AEBE www.acom.gr).

Εξάλλου, η παραγγελία είχε γίνει τηλεφωνικώς, κάτι που σημαίνει ότι δεν μπορεί η εταιρία να κρατήσει την τιμή από την ημέρα του τηλεφωνήματος μέχρι την ημέρα της αγοράς, αν αυτή έχει αλλάξει (είτε προς τα πάνω είτε προς τα κάτω).

3) Απάντηση προς τον κ. Βοζίκη Γεώργιο

Η εταιρία μας προσπαθεί να δώσει στους πελάτες της την καλύτερη δυνατή λύση με τα χρήματα που εκείνοι έχουν αποφασίσει να ξοδέψουν γι' αυτό το σκοπό.

Οταν λοιπόν ο κ. Βοζίκης αποφάσισε να κάνει την αγορά της κάρτας γραφικών με 15.000 δρχ., ο υπάλληλος του καταστήματός μας του υπέδειξε τη συγκεκριμένη κάρτα (καλύτερη κατά πολύ από αυτήν που είχε ο πελάτης μας, αλλά σίγουρα χειρότερη από άλλες των 40.000 και 50.000 δρχ.).

Οταν λοιπόν ο κ. Βοζίκης είδε ότι το αποτέλεσμα δεν ήταν αυτό που προφανώς θα ήθελε να έχει με αυτά τα χρήματα, αποφάσισε να ξοδέψει περισσότερα για να αγοράσει κάτι καλύτερο.

Και εγώ ρωτάω τον κ. Βοζίκη τι θα γινόταν αν και η δεύτερη κάρτα δεν τον ικανοποιούσε και αποφάσιζε να ξοδέψει ακόμα περισσότερα χρήματα; Θα ήταν υποχρεωμένο το κατάστημά μας να αλλάζει συνεχώς εξαρτήματα με αυτήν τη δικαιολογία; *Και αυτά όλα τα εξαρτήματα που θα προέρχονταν από συνεχείς αλλαγές θα μπορούσαν άραγε να ξαναπουληθούν ως καινούρια από το κατάστημά μας σε άλλους πελάτες; Η απάντηση είναι προφανώς όχι.*

Οσον αφορά στο κατάστημα Γραμμή, πολύ καλά έκανε και αντικατέστησε τη motherboard, αφού ήταν καμένη όπως λέει ο κ. Βοζίκης, αλλά σε περιπτώσεις βλάβης το ίδιο κάνει οποιαδήποτε εταιρία Πληροφορικής, όπως και η Acom AEBE.

Για την Acom AEBE
Γκίκας Αχιλλέας
Διευθυντής Πωλήσεων"

Θα θέλαμε, με τη σειρά μας να επισημάνουμε στο φίλο που έγραψε πως κάποιος τεχνικός του είπε: "Οσο για τα περιοδικά, δεν θα το δημοσιεύσει κανένα. Ολα πληρώνονται από τις διαφημίσεις και θα το θάψουν" ότι δεν ξέρουμε τι κάνουν τα άλλα περιοδικά, αλλά στο "PC Master" οι αναγνώστες μας έχουν άμεση προτεραιότητα και, φυσικά, δεν πρόκειται σε καμία περίπτωση να κλείσουμε το στόμα τους (και το δικό μας) στο βωμό του κέρδους από μία διαφήμιση ή των καλών δημόσιων σχέσεων με ένα κατάστημα ή μια εταιρία. Αν κάναμε κάτι τέτοιο, θα ήμαστε μάλλον ανάξιοι της εμπιστοσύνης με την οποία μας περιβάλλετε εδώ και χρόνια. Οπως δεν διστάσαμε να βγάλουμε την "Computer Alfa" πρώτη στο συγκριτικό αφιέρωμα των αλυσίδων, όταν πήρε όντως την κορυφαία βαθμολογία στους τομείς που είχαμε επιλέξει για την έρευνα, έτσι και τώρα δεν είχαμε τον παραμικρό ενδοιασμό να δημοσιεύσουμε τις επιστολές διαμαρτυρίας των αναγνωστών μας για την ίδια αλυσίδα. **Το "PC Master" ποτέ δεν πρόκειται να επηρεαστεί σε όσα δημοσιεύει στην ύλη κάθε τεύχους του από τον παράγοντα που λέγεται "διαφήμιση" ή να εξαρτηθεί από συμφέροντα οποιασδήποτε μορφής.** Αλλωστε, και οι ίδιες οι εταιρίες που διαφημίζονται στις σελίδες μας αυτό που πληρώνουν πάνω από όλα είναι η αξιοπιστία του "PC Master". Χωρίς αυτή, οι περισσότεροι από σας έτσι κι αλλιώς θα παύατε να μας διαβάζετε, οπότε τι νόημα θα είχε για μια εταιρία να διαφημιστεί σε ένα περιοδικό... χωρίς αναγνώστες;

"My 'PC Master',

Δεν θα αρχίσω τα σιρόπια, γιατί το 'χω κάνει ήδη σε τέσσερα προηγούμενα γράμματά μου. Αν και δεν δημοσιεύτηκε κανένα, έχω πάρει απαντήσεις σε όλα από τις διάφορες στήλες του περιοδικού. Δεν ξέρω αν ήταν σύμπτωση (ελπίζω όχι...). Είχα σκοπό να σου προτείνω να αυξήσεις τον αριθμό των CDs σε δύο, αλλά βλέπω πως έχει ήδη γίνει (DVD πότε θα βάλετε;;;). Τέλος πάντων, συγχαρητήρια (όπως βλέπετε, δεν μπόρεσα να μην το πω) Ας περάσω όμως στα δικά μου. Πήγα στο υποκατάστημα των 'Multirama' το οποίο μόλις άνοιξε εδώ στην Αλεξανδρούπολη και το μόνο που έχω να πω... είναι άψογο και κατά της πειρατείας. Το λέω αυτό γιατί τα έντεκα... στα δέκα μαγαζιά που είχαμε εδώ μας γράφανε κανονικά και ούτε λόγος για original τίτλους, μόνο... original κόπιες (σοβαρά, μου το 'παν κι αυτό). Ασε που χρεώνουν 5.000 δρχ. το ένα CD και 8.000 τα δύο (κλέβουν δηλαδή τους πάντες, όχι μόνο τις εταιρίες). Οσο για hardware και τα λοιπά, εκεί να δεις προσφορές. Η Banshee αυτή τη στιγμή έχει 57.000 χωρίς έξτρα software. Δίνουν όμως τα CDs με τους drivers για την κάρτα (αυτή είναι εξυπηρέτηση!). Βλέπεις ότι έχουμε αγανακτήσει, λοιπόν. Ελπίζω τα 'Multirama' να 'ταν μόνο η αρχή. Δεν μπορούμε άλλο...

Νίκος 'Eddie' Παλακίδης"

Φίλε Νίκο, δημοσιεύουμε, όπως βλέπεις, την επιστολή σου, και ελπίζουμε κι εμείς μαζί με σένα να ανοίξουν σύντομα κι άλλα έγκυρα καταστήματα Πληροφορικής στην όμορφη πόλη σου, ώστε να μη βρίσκεις μόνο... original κόπιες, όπως τόσο εύστοχα μάς γράφεις.



UNIX RULEZ! (OR NOT?)

Διαξιφισμοί ένθεν και ένθεν για το μηνιαίο - δεκαπενθήμερο πλέον- σίριαλ "Microsoft vs Unix".

Εχω ξαναπεί ότι το σίριαλ "Μήπως το παρακάναμε" σε συνδυασμό με το "Μας ελέγχουν τελικά ή όχι;" (δεν μπορώ να τα διαχωρίσω γιατί οι περισσότερες επιστολές αναφέρονται και στα δύο) κοντεύει να αποκτήσει περισσότερα επεισόδια από το "Μεθοριακό Σταθμό" και τη "Λάμψη" μαζί. Για του λόγου το αληθές επισυνάπτω στην παρούσα στήλη τρεις επιστολές με εντελώς διαφορετικό χαρακτήρα η καθεμία μεν, οι οποίες αφορούν στα εν λόγω θέματα δε. Η πρώτη είναι αρκετά επιθετική, ενώ η δεύτερη και η τρίτη προέρχονται από τους ανθρώπους που... εγκαινίασαν τα σίριαλ.

"Αφορμή αυτού του γράμματος είναι βασικά το γράμμα με τίτλο 'Μήπως το παρακάναμε' του Γ. Σχίζα και η απάντηση του περιοδικού. Χωρίς να θέλω να γίνω επιθετικός, μπορεί να φανώ έτσι στη συνέχεια.
Πρώτα πρώτα έχω να πω ότι, ναι, έχει παραγίνει το αντι-Microsoft κίνημα. Ολοι ενοχλούνται από αυτή την εταιρία, χωρίς να ξέρουν γιατί ούτε όμως και τι άλλο θέλουν. Ελάχιστοι πραγματικά ενδιαφέρονται για κάτι άλλο, περισσότερο από τα παιχνίδια και κυρίως περισσότερο από την ευκολία τους. Για αυτό καλά θα κάνουν να σταματήσουν να γκρινιάζουν σαν τα μωρά και να συμβιβαστούν με τα bugs παίζοντας το τελευταίο supergame που τους στοίχισε 10 χιλιάρικα χωρίς την αναβάθμιση (ο νοών νοείτω...).
Αν δεν κάνω λάθος, η μάικρο έχει επίσημα παραδεχθεί ότι έπαιρνε πληροφορίες από Η/Υ εν αγνοία των χρηστών και περίτρανη απόδειξη ότι όταν το διόρθωσε, κατά το registration σού βγάζει το μήνυμα ότι η διαδικασία προχωρεί χωρίς να αποστέλλονται πληροφορίες εν αγνοία σου (νομίζω υπήρχε σε παλαιότερο 'PCM'), άρα μη λες ότι δεν θα έκανε τέτοιο πράγμα η μάικρο γιατί και στο παρελθόν έχει κάνει διάφορες τσατσιές (βλ. Apple or Netscape). Σίγουρα το σταμάτησε επειδή μαθεύτηκε και έγινε σάλος, όχι για να μη χαλάσει τη φήμη της, όπως θες να νομίζεις.
Τέλος, το θέμα NT vs Linux. Ούτε εγώ και προφανώς ούτε εσύ ξέρεις τόσα για να απαντήσεις. Αντίθετα, καλά θα κάνει όποιος ενδιαφέρεται να ρωτήσει ανθρώπους που ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΑ ξέρουν και τότε θα δεις πόσοι από αυτούς πίνουν νερό στα unices.
Προσωπική μου, σχεδόν αυθαίρετη, άποψη είναι ότι το Linux είναι καλύτερο από τα NT. Πάντως, το αρθράκι που αναφέρεις δεν είναι αξιόπιστο, γιατί δεν μπορεί να είναι τόσες φορές πιο γρήγορα τα NT. Σε έναν χώρο όπου το msec μετράει, τα Win είναι τόσο πιο γρήγορα; Δεν νομίζω. Τέλος, φαίνεται η ασχετοσύνη σου με το να λες ότι το GUI του Linux, δηλαδή το X Window system, έχει πάρει τα καλά στοιχεία του από τα Win!!! Εκτός του ότι μόνη ομοιότητα είναι ότι και τα δύο είναι GUI (και εδώ υπάρχουν διαφορές οι οποίες δεν ενδιαφέρουν τους αναγνώστες), είναι πασίγνωστο ότι το X Window system άρχισε να αναπτύσσεται τη δεκαετία του '80 για τα unices γενικά (τότε δεν υπήρχε ακόμα Linux) και είναι λοιπόν αδύνατο να πήρε από τα Win που εμφανίστηκαν το 95, εκτός αν εννοείς τα Win 1 που δεν ήταν καν λειτουργικό, είχαν πολλά προβλήματα, κακή απόδοση και λιγότερη από ελάχιστη αποδοχή (δηλαδή τίποτα για να ζηλέψουν τα unices). Τέλος, το γεγονός ότι δεν υπάρχουν σχεδόν καθόλου games, multimedia εφαρμογές είναι λογικό. Φτιάχτηκε από χομπίστες -πραγματικούς hackers- και αποδεικνύει ότι δίνουν σημασία σε άλλα πράγματα εκτός της συσκευασίας, στο περιεχόμενο... Το interface του δεν είναι τόσο δύσκολο όσο σου φαίνεται, απλώς σου δίνει πλήρη έλεγχο και εσύ δεν είσαι συνηθισμένος έτσι... Οπως μάθει κανείς.
Το Linux σίγουρα δεν βρίσκεται σε νηπιακό στάδιο και απορώ πώς το γράφει συντάκτης σοβαρού περιοδικού με αυτή την τόσο ανεπιτυχή παρομοίωση. Αν ήταν κάτι από τα δύο, δεν θα χρησιμοποιούνταν σε τόσους servers και μάλιστα του Internet. Ακόμα, δεν είναι το ευάλωτο OS που αύριο θα μπω να κατεβάσω την ασφαλή έκδοσή του. ΔΙΑΡΚΩΣ εξελίσσεται, όχι από τη μια μέρα στην άλλη. Οσο για την εγκατάστασή του, δεν είναι τόσο δύσκολη, απλώς έχουμε όλοι καλομάθει από τα Win να πατάμε μόνο το 'next'. Οτι οι window- συνηθισμένοι να νομίζουν ότι ξέρουν καλά, δεν έχουν βασικές γνώσεις, δεν σημαίνει ότι αυτοί που τις έμαθαν είναι τίποτα αξιοπερίεργοι. Ενα καλό του Linux είναι ότι, προσπαθώντας να ασχοληθείς με αυτό, τελικά μαθαίνεις τον υπολογιστή σου, σε αντίθεση με τα Win.
Ελπίζω, αν δημοσιευτεί το μακροσκελές γράμμα μου, να μπουν τα πράγματα στη θέση τους, γιατί ακούγονται πολλά από αναρμόδιους για σοβαρά πράγματα.
Τουλάχιστον σταματήστε να ασχολείστε με το Linux επειδή έγινε μόδα τώρα τελευταία. Είναι μόνο για όσους τους αρέσει να ψάχνονται ή ξέρουν γιατί το έχουν (οι επαγγελματίες ή οι πραγματικοί power users). Κανείς δεν υποχρέωσε κανέναν να βάλει Linux, όποιοι ενδιαφέρονται ας το ψάξουν, οι υπόλοιποι ας προσπεράσουν, είναι το καλύτερο.

Ν. Παττακός
Χανιά"

Καταρχήν, φίλε Ν(ίκο;), κανένας εδώ μέσα δεν προσπαθεί να επιβάλλει τη γνώμη του - δεν μπορώ να καταλάβω πώς σου δημιουργήθηκε αυτή η εντύπωση. Μέσα στις τόσες χιλιάδες άτομα, που είναι οι αναγνώστες του "PC Master", θα ήταν αδύνατον να μην υπάρχουν διαφορετικές γνώμες και απόψεις. Αν όλοι συμφωνούσαμε σε όλα, τότε δεν θα είχε έννοια η ύπαρξη της στήλης αυτής. Το ενδιαφέρον είναι ότι, τελικά, ορισμένες από τις απόψεις σου ταυτίζονται με αυτές του Γιώργου (Σχίζα). Αντιγράφω από εκείνη την πρώτη επιστολή: "Το Linux είναι καλό για κάποιον που σκαλίζει πολύ τον υπολογιστή του, αλλά όχι για ένα μέσο χρήστη ή πολύ περισσότερο για έναν χρήστη κάποιας εταιρίας". Στο συμπέρασμα αυτό δεν καταλήγεις και εσύ γράφοντας ότι "[το Linux] είναι μόνο για όσους τους αρέσει να ψάχνονται ή ξέρουν γιατί το έχουν (οι επαγγελματίες ή οι πραγματικοί poower users)"; Δεν θα αγγίξω το θέμα "το μεν είναι καλύτερο από το δε", γιατί δεν πρόκειται να φτάσω ποτέ σε μια άκρη. Θα σταματήσω όμως στην άποψή σου σχετικά με το "σοβαρό λειτουργικό" και με την απουσία games και εφαρμογών multimedia εξαιτίας της "σοβαρότητάς" του. Διαφωνώ με την άποψη αυτή. Το Unix ΕΙΝΑΙ ένα σοβαρό λειτουργικό σύστημα - κανένας δεν νομίζω να έχει αμφιβολία για αυτό. Ωστόσο σχεδιάστηκε για να είναι ένα δικτυακό λειτουργικό και εκεί βρίσκεται όλη η δύναμή του. Για το λόγο αυτόν γνώρισε αυτή την τεράστια άνθιση με την εξάπλωση του Internet, το οποίο δεν είναι τίποτε άλλο από ένα τεράστιο και αχανές δίκτυο. Αυτό που θέλω να πω είναι ότι μέχρι τώρα το Unix βρισκόταν στα χέρια sysops, sysadmins και webmasters. Μόλις τώρα κάνει την είσοδό του στα σπίτια, για σκοπούς περισσότερο διασκέδασης και ενασχόλησης, χάρη στο Linux. Τα παιχνίδια και οι εφαρμογές multimedia απευθύνονται κυρίως στον "τελικό χρήστη", τον home user που λέμε. Αυτό είναι κάτι πρωτόγνωρο για το Unix (εξ ου και το "νηπιακό στάδιο"). Κανείς game developer δεν θα ανέπτυσσε παιχνίδια για το Unix, πολύ απλά γιατί κανείς δεν θα τα αγόραζε. Αν το Linux έχει μεγάλη αποδοχή στους home users, μην παραξενευτείς αν δεις παιχνίδια να αναπτύσσονται για το περιβάλλον αυτό. Τι θα γίνει τότε; Θα χάσει τη σοβαρότητά του;

Δεν ξέρω πώς εννοείς τους "hackers", αλλά προσωπικά τον Ken Thompson, τον άνθρωπο που δημιούργησε το Unix το 1969, πρωτοπόρο στη δημιουργία λειτουργικών συστημάτων στα ερευνητικά εργαστήρια της Bell (Bell Labs), παρασημοφορημένο με το National Medal of Technology των ΗΠΑ, δεν θα τον κατέτασσα σε αυτή την κατηγορία. Το ίδιο θα έλεγα και για τον Dr Dennis Ritchie, ο οποίος ανέπτυξε τον πρώτο C Compiler, βελτιώνοντας τη γλώσσα "B" του Thompson.
Οσον αφορά στο θέμα του περιβάλλοντος X-Window φυσικά έχεις δίκιο, ήταν δική μου παράλειψη που δεν το επισήμανα την πρώτη φορά. Το X-Window ήταν ήδη δημοφιλές στα Unix συστήματα όταν εμείς παιδευόμαστε ακόμα με τα Windows 3.x. Μάλιστα, υπήρξε κάποια εποχή που η Quarterdeck (δημιουργός των QEMM, DESQview, Procomm και CleanSweep) είχε ανακοινώσει την ανάπτυξη ενός προϊόντος που θα βασιζόταν στο X Window System για να χτυπήσει τα Windows 3.0 (ή 3.1 δεν θυμάμαι ακριβώς). Η Quarterdeck ποτέ δεν έβγαλε αυτό το προϊόν και εξαγοράστηκε τελικά από τη Symantec.
Ας δούμε όμως και τη -δεύτερη- επιστολή του Γ. Σχίζα.

"Ένιωσα την ανάγκη να απαντήσω στο γράμμα του Θοδωρή, αν μη τι άλλο, για να προωθήσω τη συζήτηση. Στο θέμα μας: Για την ασφάλεια των Windows NT, είναι όντως αρκετά υψηλή και παρά το ότι δεν υπάρχει δικαίωμα επέμβασης στον πηγαίο κώδικα του λειτουργικού, είναι πολύ παραμετροποιήσιμα. Το Linux είναι και θεωρητικά ακόμα πιο παραμετροποιήσιμο, αλλά το πρόβλημα είναι ότι την επέμβαση στον πηγαίο κώδικα δεν μπορεί να την κάνει ο καθένας. Σε ένα επιχειρηματικό περιβάλλον, όπου πολύ μεγάλο ρόλο παίζει η ταχύτητα, το να επεμβαίνεις στον κώδικα και να τον τεστάρεις δεν είναι πάντα δυνατό (αν δεν μεσολαβήσουν πολλά ξενύχτια). Είναι πολύ πιο εύκολο για έναν administrator να κατεβάζει από το Internet τα updates, παρά να κάθεται να τα φτιάχνει μόνος του. Η Microsoft είναι όντως αναγκασμένη να βγάζει updates για τρύπες στην ασφάλεια, αλλά το κάνει ικανοποιητικά.
Για την εγκατάσταση του Linux, τώρα, η αλήθεια είναι ότι όντως έχει προοδεύσει, αλλά απέχει πολύ ακόμα και από την εγκατάσταση των Windows/NT 3.x. Νομίζω πως ένα μέτρο ευκολίας είναι ο αριθμός των ερωτήσεων που θα κάνει το πρόγραμμα εγκατάστασης. Δεν έχω δει κάποιο συγκριτικό τεστ επ' αυτού και θα ήταν ένα καλό άρθρο για το 'PC Master' :). Πέρα από την εγκατάσταση, όμως, το κόστος λειτουργίας εξαρτάται από πολύ περισσότερους παράγοντες από το πόσο κοστίζει η αγορά του πακέτου (λειτουργικό - προγράμματα). Το κόστος λειτουργίας του Linux είναι υψηλό επειδή είναι δύσκολο στην εκμάθηση (για απλούς χρήστες) και όταν συμβεί κάτι, θα πρέπει να το παλέψεις πολύ περισσότερο για να βρεις τι φταίει και να το φτιάξεις. Η εκπαίδευση των χρηστών είναι πολύ ακριβότερη από το κόστος αγοράς των λειτουργικών, του Office και κάποιων "BackOffice" εφαρμογών.
Τέλος, για το X-Window (και όχι X-Windows), έχει πάρα πολλά ακόμα να ζηλέψει από τα Windows. Ξέρω για windows managers και τα συναφή, αλλά δεν είναι εκεί όπου φαίνεται η διαφορά (αν και δεν είδα και κανένα wm να έχει την ευκολία των Windows). Στο X δεν μπορείς να κάνεις ένα απλό copy-paste (παρά μόνο σε εφαρμογές του ίδιου πακέτου), κείμενο σε κείμενο (OLE) δεν ορίζεται (απ' όσο ξέρω), και γενικότερα πολλές από τις ευκολίες που έχουμε συνηθίσει ακόμα και από πρώιμες εκδόσεις των Windows (το copy-paste υπάρχει και από την έκδοση Windows 1.0!) απλώς δεν υπάρχουν.
Το Linux είναι όντως ένα πολύ καλό λειτουργικό, αλλά δεν παύει να είναι Unix, φιλοσοφία βασισμένη στα τερματικά και τον κεντρικό server. Δυστυχώς ήρθε πολύ αργά, όταν τα Windows είχαν ήδη καθιερωθεί, και είναι πολύ δύσκολο να χάσουν την πρώτη θέση, όχι λόγω τεχνολογικών πλεονεκτημάτων ή μειονεκτημάτων, αλλά λόγω εγκατεστημένης βάσης και χρηστών.

Γιώργος Σχίζας
ICQ UIN:9572081"

Αν θελήσετε να επικοινωνήσετε μαζί μας, μη διστάσετε να μας γράψετε στη διεύθυνση του περιοδικού ή να στείλετε e-mail (master@compupress.gr).

ΑΝ ΤΕΛΕΙΩΝΕΙ ΣΕ -ΟΣΗΜΟ ΕΙΝΑΙ ΚΑΛΟ

Προσέξτε, παρακαλώ, το γράμμα που ήρθε στα γραφεία του περιοδικού και πείτε μου τι παρατηρείτε...



Αν δεν έχετε δει τίποτα περίεργο ακόμα, ε, είστε ψιλοαπαράδεκτοι. Αν δεν κάνω λάθος, εκεί δεξιά επάνω στην επιστολή θα έπρεπε να υπάρχει κάποιο γραμματόσημο. Αντ' αυτού, όμως, υπάρχει ένα ΧΑΡΤΟΣΗΜΟ των 50 δρχ., το οποίο μάλιστα, όπως μας πληροφορεί, περιλαμβάνει κρατήσεις 20% για ΟΓΑ κ.λπ. Είναι θαύμα πώς έφτασε το γράμμα αυτό στο "PC Master". Αν μάλιστα νομίζετε ότι αποτελεί μεμονωμένη περίπτωση, είστε γελασμένοι. Αρκετούς μήνες πριν είχε φτάσει στα γραφεία ένα γράμμα το οποίο στη θέση του γραμματοσήμου είχε μια ζωγραφιά (από χρωματιστά μολύβια) που έμοιαζε με γραμματόσημο! Πιστεύω ότι εκείνο το γράμμα έφτασε στον προορισμό του από την καλή καρδιά των υπαλλήλων του ταχυδρομείου, οι οποίοι δεν ήθελαν να στείλουν πίσω μια επιστολή που είχε καταφανώς γραφτεί από κάποιο μικρό παιδί - και μπράβο τους.

Επιμέλεια: Γιάννης Βογιατζής
lost@otenet.gr

SPAMMING
Οι ενοχλητικοί κι εσείς!



Η αποστολή διαφημιστικών e-mails σε καταλόγους παραληπτών με στόχο την προσέλκυση πελατών (ή ακόμη και ψηφοφόρων) είναι μια πρακτική που γίνεται ολοένα πιο συνηθισμένη στη δικτυακή κοινωνία. Εκτός από ενοχλητική, όμως μία τέτοια πρακτική μπορεί να γίνει και επικίνδυνη, αν δεν προσέξουμε.

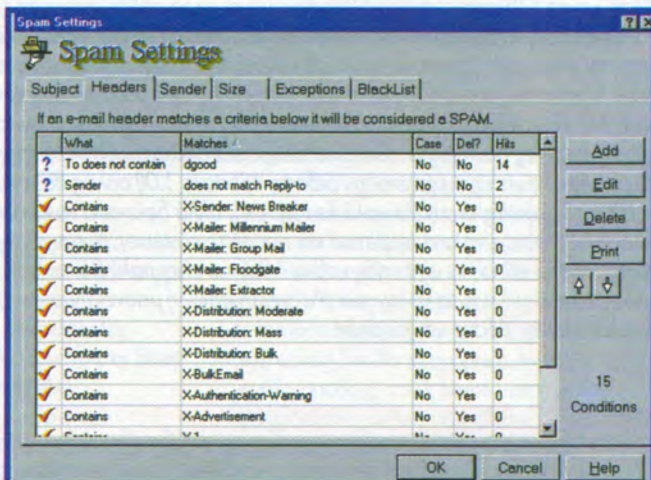
Μέσα στην πληθώρα του junk mail που έλαβα κατά τη διάρκεια των γιορτών, ήταν και ένα που το αντίκρισα με έκπληξη και με κάποια απέχθεια, οφείλω να ομολογήσω. Το κόμμα Ελληνικό Μέτωπο μου ευχήθηκε "Χρόνια πολλά και ευτυχισμένο το νέο έτος". Προφανώς, κατά κάποιον τρόπο γνωρίζει πως είμαι Ελληνας και όχι αλλοδαπός και ειδικά "λαθρομετανάστης". Διαφορετικά, όχι μόνο δεν θα μου έστελνε ευχές, αλλά θα προσπαθούσε και να με εκδιώξει από τη χώρα με κάθε μέσο (πρώτο και βασικό μέλημα στο "πρόγραμμα" του εν λόγω κόμματος είναι να εκδιωχθούν από τη χώρα μας όλοι οι ξένοι μετανάστες). Το e-mail αυτό εγείρει κάποια σημαντικά θέματα, τα οποία θα ήθελα να θίξω αυτό το μήνα, στο μέτρο που μου αναλογεί.

Πρώτα από όλα, πρέπει να αναφερθούμε στο spamming, το οποίο ολοένα περισσότερο θα απασχολεί το χρήστη, καθώς όλο και περισσότερο θα χρησιμοποιεί το Internet, εκθέτοντας τον εαυτό του σε τέτοιου είδους πρακτικές από εταιρίες ή οργανώσεις που θέλουν να "πουλήσουν" τα προϊόντα τους, είτε πρόκειται για υλικά αγαθά είτε για... "ιδέες". Τα δεδομένα όσον αφορά στη σχετική νομοθεσία είναι μάλλον συγκεχυμένα, όπως άλλωστε όλα όσα έχουν να κάνουν με τη νέα τεχνολογία και το Internet, αφού ο νομοθέτης δεν είχε γνώση των τεχνολογιών αυτών ούτε μπορούσε να προβλέψει τις πρακτικές που θα αναπτύσσονταν.

Πάντως, αν σκεφτούμε ότι και στο πραγματικό γραμματοκιβώτιό μας έρχονται κάθε φορά που θα περάσει ο ταχυδρόμος (ή και συχνότερα) λογής λογής άσχετα διαφημιστικά φυλλάδια και άλλα έντυπα που διεκδικούν την προσοχή μας, μπορούμε να καταλάβουμε πως ό,τι συμβαίνει στο Διαδίκτυο δεν διαφέρει και πολύ από αυτή την πρακτική. Φυσικά, είναι πολύ ενοχλητικό να φτάνουν στο mailbox μου e-mails που δεν έχω ζητήσει καν και δεν με ενδιαφέρουν. Γενικά, είναι προβληματικό το να μπορεί κάποιος με το σχετικό πρόγραμμα να στέλνει το ίδιο e-mail σε εκατοντάδες παραλήπτες, τους οποίους δεν γνωρίζει ούτε και τον γνωρίζουν. Ειδικά όταν ο στόχος του είναι να προβάλει τον εαυτό του ή τα προϊόντα του, τα δεδομένα περιπλέκονται.

Φυσικά, έτσι όπως είναι ο κόσμος μας, τα φαινόμενα αυτά θα υπάρχουν, και μάλιστα θα γίνονται όλο και πιο έντονα. Στο κάτω κάτω, μπορεί κάποιος να μη διαβάσει τα διαφημιστικά e-mails που θα φτάσουν στον υπολογιστή του και να τα πετάξει (=σβήσει) κατευθείαν. Κι αυτή όμως είναι μια χρονοβόρα και μάλλον ανούσια διαδικασία, στην οποία αναγκάζεται να μπει ο χρήστης για να διατηρήσει τα περιεχόμενα του mailbox του σε ανεκτά επίπεδα. Εξάλλου, πρέπει να έχουμε υπόψη ότι μέσω τέτοιων μεθόδων είναι δυνατό να επηρεαστούν αρνητικά -και χωρίς να το έχουν ζητήσει- μικρά παιδιά. Δεν είναι καθόλου λίγα τα παιδιά που χρησιμοποιούν τον υπολογιστή για να στέλνουν και να λαμβάνουν e-mail, γεγονός που τα θέτει σε κινδύνους τους οποίους οι γονείς ενδέχεται να μην μπορούν να ελέγξουν.

Χωρίς να θέλω να θεωρήσετε πως αυτό το άρθρο φιλοδοξεί να καλύψει το θέμα του spamming σε όλες τις διαστάσεις του, θα αναφέρω εντελώς επιγραμματικά το τι μπορεί να κάνει κάποιος για να αποφύγει τις ενοχλήσεις. Είναι σίγουρο πως σε επόμενο τεύχος θα ασχοληθούμε πιο εκτενώς με το ζήτημα του spam-





ming, καλύπτοντάς το από όλες τις πλευρές. Σε επίπεδο προσωπικής χρήσης, μπορεί κάποιος να λάβει ένα-δύο μέτρα ώστε να ελαχιστοποιήσει τους ενοχλητικούς. Το βασικότερο είναι να προσέχετε πού εκθέτετε την e-mail διεύθυνσή σας, καθώς αυτή μπορεί να γίνει αντικείμενο εκμετάλλευσης από όλους όσοι ψάχνουν κάτι τέτοιες ευκαιρίες για να σας προσθέσουν στη λίστα τους. Επειδή, όμως, αυτό είναι μάλλον αδύνατο όταν αναγκάζεστε να αλληλεπιδράσετε με sites ή να δημιουργήσετε το δικό σας ή, τελικά, να επικοινωνήσετε με κόσμο, αυτό που μπορείτε να κάνετε είναι να εγκαταστήσετε κάποιο πρόγραμμα που θα αναλάβει να ελέγχει τα e-mails που καταφτάνουν στην ηλεκτρονική διεύθυνσή σας, ούτως ώστε να μην "περάσουν" όλα τα.... σκουπίδια.

Σε μια μάλλον πρόχειρη αναζήτηση, έπεσα πάνω σε δύο shareware προγραμματάκια τα οποία μπορεί να σας... λύσουν τα χέρια. Φυσικά, δεν πρόκειται για τα μόνα ούτε για τα καλύτερα, είχαν όμως κάποια πλεονεκτήματα σε σχέση με όσα είδα κατά τη διάρκεια της αναζήτησης. Το πρώτο είναι το SpamEater Pro της High Mountain Software, το οποίο είδε προσφάτως την τρίτη έκδοσή του. Πρόκειται για ένα εξαιρετικό πρόγραμμα, που αναλαμβάνει να καθαρίσει τα e-mails σας από τα μηνύματα spam προτού ακόμη τα κατεβάσετε στον υπολογιστή σας. Τα αποτελέσματα ακριβείας του φτάνουν το 95%, γεγονός που το καθιστά φαβορί για τον υπολογιστή του καθενός. Η νέα έκδοση χρησιμοποιεί μια πληθώρα από κανόνες για να αναγνωρίζει τα e-mails εκείνα που δεν προορίζονται για εσάς αλλά για όλους τους παραλήπτες ενός καταλόγου. Η standard έκδοση είναι freeware, ενώ η Pro είναι shareware. Μπορείτε να κατεβάσετε το πρόγραμμα από τη διεύθυνση της εταιρίας στο Internet: http://www.hms.com/.

Παρόμοια λειτουργία έχει το δεύτερο πρόγραμμα, το Spam Buster της Contact Plus Corporation. Το συγκεκριμένο εργαλείο είναι freeware και μπορείτε να το κατεβάσετε από τη διεύθυνση http://www.contactplus.com/products/spam/spam.htm. Το Spam Buster μπορεί να ελέγχει μέχρι δώδεκα accounts, σβήνοντας αυτόματα τα άχρηστα e-mails, καθώς και να ελέγχει τα νέα e-mails σε τακτά χρονικά διαστήματα, κάνοντας χρήση του καταλόγου των 15.000 γνωστών διευθύνσεων e-mail των e-mail spammers. Μπορείτε, εξάλλου, να εισαγάγετε τις διευθύνσεις εκείνες που εμπιστεύεστε και των οποίων τα e-mails ποτέ δεν θα διαγραφούν. Πέρα από αυτά, το πρόγραμμα διαθέτει και άλλα χαρακτηριστικά που το καθιστούν άκρως λειτουργικό και ιδιαίτερα εύχρηστο, κάνοντας τον έλεγχο των e-mails εύκολη υπόθεση.

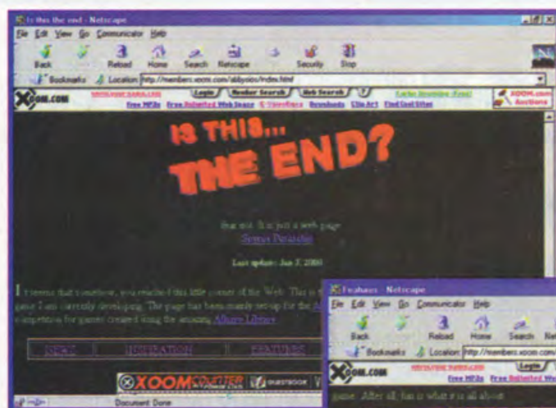
Επανερχόμενος στο ζήτημα με το οποίο ξεκίνησε το θέμα του spamming, πρέπει να πω ότι το Internet δίνει τη δυνατότητα έκφρασης ακόμη και σε αυτούς που αρνούνται τη δημοκρατία, ακόμη και σε όσους θα ήθελαν να κατακτήσουν την εξουσία για να καταργήσουν το Internet και την ελευθερία της γνώμης. Αυτό είναι μια μεγάλη κατάκτηση, ακόμη και αν ό,τι έγραψα μόλις φαίνεται παράδοξο. Οταν ένα κόμμα, το οποίο μάλιστα παίρνει μέρος στις εκλογές, έχει ως κεντρικό σύνθημα "Κόκκινη κάρτα στους λαθρομετανάστες", πόσο δημοκρατικό μπορεί να θεωρείται; Εχει το δικαίωμα, λοιπόν, να κάνει προπαγάνδα και να εκφράζεται ελεύθερα, διαλαλώντας το σύνθημά του μέσω του Internet σε τόσο κόσμο; Νομίζω πως μια ενδεχόμενη απαγόρευση θα έφερνε το αντίθετο αποτέλεσμα. Ενα πέπλο μυστηρίου, μυστικισμού και ηρωισμού θα κάλυπτε το κόμμα αυτό, και τότε πολύ περισσότεροι θα ήταν εκείνοι που θα παρασύρονταν από την προπαγάνδα του. Ας λέει λοιπόν όποιος θέλει ό,τι θέλει στο Internet. Ακριβώς αυτή είναι η μεγάλη αξία του και εκεί βρίσκεται το σημείο αντίθεσής του με κάθε μορφή εξουσίας και αυταρχισμού. Αν αρχίσουμε να βάζουμε εμπόδια στο Internet (ακόμη και σε φασίστες, ναζιστές και άλλα "αποβράσματα"), τότε μια εξουσία μπορεί να χρησιμοποιήσει αυτά τα εμπόδια για να αφαιρέσει το λόγο στην αντιπολίτευση ή σε άλλες ομάδες, όπως είναι οι οικολόγοι, οι γυναίκες, οι νέοι κ.λπ. Για το Ελληνικό Μέτωπο δεν θα γράψω τίποτε άλλο, διότι θα ξεφύγω από τη θεματολογία της στήλης, και μετά ο αρχισυντάκτης θα με κυνηγάει. Κλείνω μόνο γράφοντας πως, αν εκδιωχθούν οι μετανάστες από την Ελλάδα, τι πρέπει να γίνει με τους Ελληνες που έζησαν και δούλεψαν τόσα χρόνια στην Αμερική, τη Γερμανία, το Βέλγιο και την Αυστραλία;

Φυσικά, είναι πολύ ενοχλητικό να φτάνουν στο mailbox μου e-mails που δεν έχω ζητήσει καν και δεν με ενδιαφέρουν. Γενικά, είναι προβληματικό το να μπορεί κάποιος με το σχετικό πρόγραμμα να στέλνει το ίδιο e-mail σε εκατοντάδες παραλήπτες, τους οποίους δεν γνωρίζει ούτε και τον γνωρίζουν.

IS THIS THE END?

Είμαι σίγουρος πως οι παλαιότεροι αναγνώστες γνωρίζετε καλά τον Σπύρο Παράσχη, ο οποίος υπήρξε εκλεκτός συνάδελφος για αρκετό καιρό... πλουτίζοντας με την παρουσία του, τις γνώσεις του και το απύθμενο χιούμορ του (σ.σ.: μου χρωστάει κάτι CDs και πρέπει να τον καλοπιάνω!)... την οικογένεια του "PC Master". Ο Σπύρος, λοιπόν, όταν ήταν μικρός ήθελε να γίνει προγραμματιστής και να φτιάχνει παιχνίδια. Δυστυχώς, δεν μπόρεσε από την αρχή να πραγματοποιήσει το όνειρό του και αναγκάστηκε απλώς να γράφει για τα παιχνίδια αυτά, αρθρογραφώντας στο "PC Master". Το σαράκι, όμως, τον έτρωγε και δεν τον άφηνε να ησυχάσει. Ηθελε να γίνει ο Carmack στη θέση του Carmack και να φτιάξει και αυτός ένα επιτυχημένο παιχνίδι όπως το Quake. Τελικά, μετά βασάνων και κόπων... τα κατάφερε! Μπορεί το παιχνίδι που τελικά έφτιαξε να μην είναι ένα παγκόσμιο best-seller, όπως το Quake, όμως τίποτα δεν το εμποδίζει να γίνει στους προσεχείς μήνες. Εξάλλου, βρίσκεται ακόμη στο επίπεδο







της beta, και ήδη οι δεκάδες beta testers έχουν αποδυθεί σε ένα κυνήγι των χαμένων bugs, αφού ένα παιχνίδι φτιαγμένο από τον Σπύρο δεν μπορεί να έχει κανένα bug στην τελική έκδοσή του.

Για να σοβαρευτούμε, πάντως, ο Σπύρος κατασκεύασε ένα παιχνίδι αντίστοιχο του Galaga της Amiga ή του Space Invaders των "ηλεκτρονικών" που είχε εμφανιστεί και στα PCs. Πρόκειται για μια προσπάθεια που θυμίζει έντονα την εποχή των παλαιών shareware games, τα οποία δημιουργούνταν από το μεράκι και την επιμονή των προγραμματιστών. Το παιχνίδι ονομάζεται "Is this the... End?" και είναι ένα αμιγές shoot 'em up, που βασίζει τη γοητεία του στην ταχύτητα, την ευκολία και το εθιστικότατο gameplay. Ό,τι κινείται πρέπει να καταστραφεί χωρίς δεύτερη σκέψη... αν και πρέπει να αφιερώσετε και μια σκέψη στη διαφύλαξη του αεροσκάφους σας. Τα γραφικά του παιχνιδιού (παρεμπιπτόντως, υποστηρίζει και DirectX) και ο ήχος του κυμαίνονται σε πολύ ικανοποιητικά επίπεδα για shareware ελευθέρου χρόνου (αφού ο Σπύρος το έφτιαξε στον ελεύθερο χρόνο του).

Στη διεύθυνση http://members.xoom.com/abbysios μπορείτε να βρείτε όλες τις πληροφορίες που αφορούν στο παιχνίδι καθώς και να κατεβάσετε την beta έκδοση, η οποία "ζυγίζει" μόνο 708KB. Το παιχνίδι είναι ένα πολύ καλό αγχολυτικό, το οποίο μπορεί να "καθαρίσει" λίγο το μυαλό σας από το σημείο όπου κολλήσατε στο Tomb Raider ή, για να γίνω λίγο πιο πεζός, από την άσκηση φυσικής που προσπαθείτε να λύσετε τις τελευταίες τρεις ώρες!

Εντάξει, εντάξει, το παραδέχομαι: ο Παράσχης με πλήρωσε αδρά για να γράψω όλα τα ανωτέρω... Πάντως, κάνετέ του τη χάρη, του κακομοίρη (είναι και φαντάρος, τώρα!) και δείτε το παιχνίδι - μπορεί να σας αρέσει...

ΤΑ ΑΠΙΘΑΝΑ

Το αμερικανικό gaming site GAMECENTER συγκέντρωσε τα δέκα πιο... "κουλά" προϊόντα της αγοράς για το 1999, τα οποία έχουν κάποια σχέση με video games. Ο Βασιλιάς των

προϊόντων αυτών είναι το Ultraman Toilet Paper Holder (!!!), το οποίο, όπως μαρτυρεί και το όνομά του, είναι ένα εξάρτημα για να τοποθετείτε το χαρτί υγείας. Εμπνευσμένο από τον Ultraman, το χαρακτήρα πολλών video games και τηλεοπτικών σειρών, το προϊόν αυτό ήταν βέβαιο πως θα έπαιρνε την πρώτη θέση. Δεν πρόκειται μάλιστα μόνο για εξάρτημα της τουαλέτας αλλά και για μουσικό κουτί, το οποίο μπορεί, ως άλλη... Συμφωνική Ορχήστρα του Βερολίνου, να παίξει τρία κομμάτια ανάλογα με τη μέρα, την ώρα και την... έμπνευση που έχει αυτός που θα το χρησιμοποιήσει! Δεν χρειάζεται να προσθέσω τίποτε άλλο - το προϊόν είναι σαφές!

Κατά πόδας ακολουθούν δύο προϊόντα που κατέλαβαν τη δεύτερη και την τρίτη θέση αντίστοιχα: το Super Mario Bros. Shampoo και το Super Mario Bros. Macaroni & Cheese. Πρόκειται για δύο προϊόντα που, αν δεν τα έχετε, είστε αδικαιολόγητοι! Πράγματι, δεν μπορώ να καταλάβω πώς μπορεί ένας σοβαρός gamer να ζει χωρίς να λούζεται με το σαμπουάν των αδελφών Mario και χωρίς να τρώει τα φημισμένα ζυμαρικά του. Θα σας μαλώσω... Τρέξτε αμέσως να πάρετε το θαυματουργό αυτό σαμπουάν και λουστείτε με μανία. Μπορεί να μην καταπολεμά την πιτυρίδα, είναι όμως ιδανικό για παιδάκια που παίζουν με το Nintendo τους και δεν πλένονται. Από την άλλη, αν θέλετε να ανακτήσετε τις δυνάμεις που καταναλώνει το παιχνίδι των δύο υδραυλικών, τότε ένα φαγητό μπορεί να σας σώσει: τα μακαρόνια με τυρί των Super Mario Bros. Λέγεται πως έχουν θαυματουργές ιδιότητες και μπορούν να σας δώσουν μαγικές ικανότητες.... όμως οι φήμες αυτές ελέγχονται!

Τι άλλο θα δουν τα ματάκια μας, μπορείτε να μου πείτε; Αχ, καταραμένη κατανάλωση...





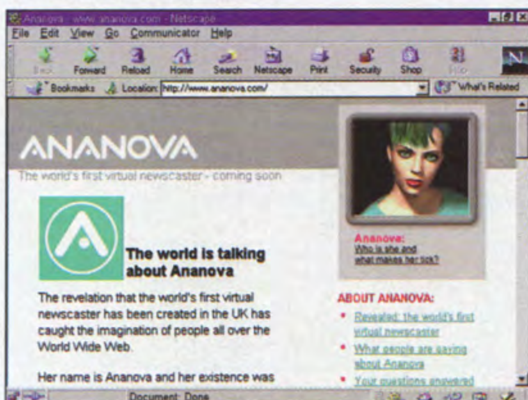
Φίλοι μας, πλούσια τα ελέη της στήλης μας και για αυτό το δεκαπενθήμερο. Ανάμεσα στα άλλα, θα διαβάσετε για την πρώτη virtual broadcaster (αρκετά... καλοφτιαγμένη, όπως θα καταλάβετε βλέποντας τη φωτογραφία της), τα τελευταία διαστημικά νέα, τα νέα robots που αναμένεται σύντομα να μπουν στη ζωή μας και τη διαμάχη των κολοσσών του Χόλιγουντ με τους hackers! Ολα δείχνουν πως το νέο millennium προβλέπεται ιδιαίτερα συναρπαστικό...

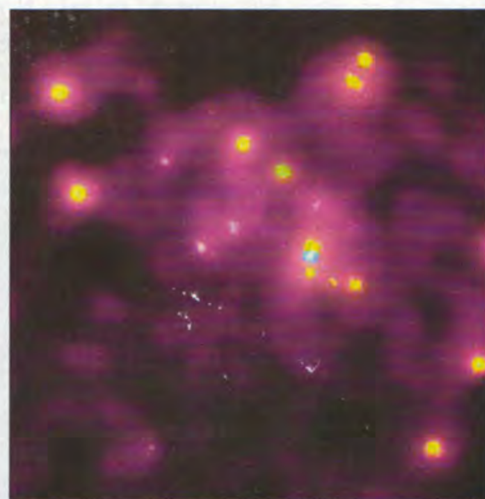
Η τηλεπαρουσιάστρια... των ονείρων σας!

Ολοι μας θέλουμε, όταν παρακολουθούμε ένα δελτίο ειδήσεων στην τηλεόραση, να βλέπουμε ένα όμορφο πρόσωπο στην οθόνη μας, έτσι δεν είναι; Δεν είναι άλλωστε τυχαίο το γεγονός ότι πολλές τηλεπαρουσιάστριες έχουν περάσει από το χώρο του μόντελινγκ. Τι θα λέγατε, όμως, αν η όμορφη δεσποινίδα που σας ενημέρωνε για οτιδήποτε καινούριο συμβαίνει ανά τον κόσμο δεν ήταν πραγματική αλλά... virtual; Να που έφτασε, λοιπόν, η στιγμή να το δούμε κι αυτό: Ananova το όνομά της, τηλεπαρουσιάστρια το επάγγελμά της, και είναι τόσο ζωντανή όσο και η Lara Croft! Το δημιούργημα της New Media που, όπως βλέπετε και στη φωτογραφία, δεν έχει καθόλου ευκαταφρόνητα προσόντα, μπορεί να διαβάσει τα γεγονότα της ημέρας, τα αθλητικά νέα, τον καιρό και οτιδήποτε άλλο εισαχθεί στην database της, έχοντας μάλιστα τη δυνατότητα να διαφοροποιεί τον τόνο της φωνής, το ύφος, τις κινήσεις του προσώπου και τη διάθεσή της ανάλογα με το περιεχόμενο κάθε είδησης. Η Ananova θα κάνει την πρεμιέρα της τον Απρίλιο, αρχικά στο site της ίδιας της New Media στον Web μέσω real video, ενώ στη συνέχεια αναμένεται να εισαχθεί και στην κινητή τηλεφωνία. Ελπίζω ο εκδότης μας να μην επηρεαστεί από αυτά και αρχίσει να κατεβάζει τίποτα ιδέες για virtual αρχισυντάκτη...



Ananova το όνομά της, τηλεπαρουσιάστρια το επάγγελμά της, και είναι τόσο ζωντανή όσο και η Lara Croft!





Κρύα, μαύρη και... τρύπα!

Αν ανήκετε σε αυτούς που πιστεύουν ότι το καλοκαίρι σκάει ο τζίτζικας από τη ζέστη, καλό θα ήταν να μην πλησιάσετε ποτέ στη ζωή σας μια μαύρη τρύπα, αφού οι θερμοκρασίες εκεί φτάνουν τους δεκάδες εκατομμύρια βαθμούς Κελσίου. Ωστόσο, οι αστρονόμοι δίνουν πλέον και σε σας κάποιες ελπίδες, αφού στις αρχές Ιανουαρίου ανακαλύφθηκε η πιο κρύα μαύρη τρύπα που έχει εντοπιστεί μέχρι σήμερα, με θερμοκρασία μόλις... 500.000˚C. Η συγκεκριμένη μαύρη τρύπα, που βρίσκεται στο γαλαξία της Ανδρομέδας, φωτογραφήθηκε και αναλύθηκε από επιστήμονες που χρησιμοποιούσαν το διαστημικό τηλεσκόπιο ακτίνων Χ Chandra, το οποίο τέθηκε σε τροχιά μόλις εδώ και 5 μήνες. Η ανακάλυψη μιας μαύρης τρύπας με τόσο χαμηλή θερμοκρασία προβλέπεται να διαφοροποιήσει σημαντικά τις υπάρχουσες θεωρίες για τα εντυπωσιακά και πολυσυζητημένα αυτά ουράνια σώματα, τα οποία κλείνουν μέσα τους αρκετά από τα μυστήρια του σύμπαντος. Ισως ο 21ος αιώνας να σηματοδοτήσει την εποχή που θα καταφέρουμε να τις κατανοήσουμε καλύτερα και να τις χρησιμοποιήσουμε, ποιος ξέρει, ίσως ακόμα και για ταξίδια στο χρόνο...

Η ανακάλυψη μιας μαύρης τρύπας με τόσο χαμηλή θερμοκρασία προβλέπεται να διαφοροποιήσει σημαντικά τις υπάρχουσες θεωρίες για τα εντυπωσιακά και πολυσυζητημένα αυτά ουράνια σώματα.

Νοσοκόμες & δεινόσαυροι



Τι μπορεί άραγε να συνδέει ένα είδος που έχει εδώ και καιρό εξαφανιστεί με τις γυναίκες που μας φροντίζουν όταν είμαστε άρρωστοι σε κάποιο νοσοκομείο ή ακόμα και στο σπίτι μας; Μια και μάλλον δεν πρόκειται ποτέ να πάει το μυαλό σας, ας το πάρει το ποτάμι:

Το βάρος των τεχνητών δεινοσαύρων θα υπερβαίνει τα 80 κιλά και θα μπορούν να εξομοιώνουν μια πληθώρα κινήσεων, ενώ τα μουσεία που θα τους φιλοξενούν θα είναι εφοδιασμένα με ειδική κάμερα η οποία θα ελέγχει τις κινήσεις τους.

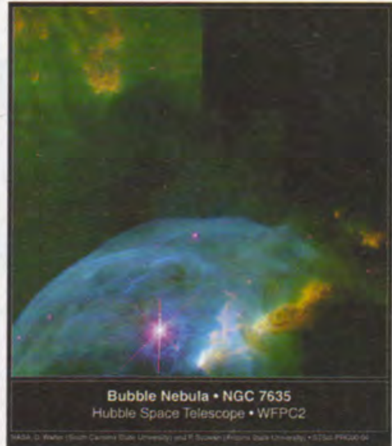
Ετοιμάζονται και σύντομα θα κάνουν την εμφάνισή τους οι πρώτες νοσοκόμες και δεινόσαυροι... ρομπότ!

Ξεκινώντας από τις πρώτες, μηχανικοί από τα Πανεπιστήμια Pitsburgh και Carnegie Mellon σχεδίασαν μια νέα γενιά από ρομπότ που θα είναι προγραμματισμένα να φροντίζουν τους ηλικιωμένους και τους ασθενείς. Το πρωτότυπο δείγμα των καινούριων αυτών ρομπότ ονομάστηκε Φλώρα και θα μπορεί, ανάμεσα στα άλλα, να υπενθυμίζει στους ανθρώπους πότε πρέπει να πάρουν τα φάρμακά τους, να ανοίγει μπουκάλια για όσους πάσχουν από αρθρίτιδα, να καταγράφει την πίεση και τη θερμοκρασία τους και να ενημερώνει το γιατρό με e-mail σε περίπτωση που διαπιστώσει κάποιο ιατρικό πρόβλημα.



Τα ρομπότ-δεινόσαυροι προορίζονται να μετατρέψουν τα μουσεία φυσικής ιστορίας σε σύγχρονα, αλλά ακίνδυνα... Jurassic Park! Ετσι, αντί ο επισκέπτης να πλησιάζει κάποιο ομοίωμα δεινοσαύρου-έκθεμα, ο δεινόσαυρος θα πλησιάζει τον ίδιο και θα του επιδεικνύει τα χαρακτηριστικά του! Ανάμεσα στους σχεδιαστές του εκπληκτικού αυτού project, που χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ενωση, είναι και ένας Ελληνας, ο Βασίλης Παπαντωνίου, που εργάζεται σε ένα ερευνητικό κέντρο της Λαμίας. Το βάρος των τεχνητών δεινοσαύρων θα υπερβαίνει τα 80 κιλά και θα μπορούν να εξομοιώνουν μια πληθώρα κινήσεων, ενώ τα μουσεία που θα τους φιλοξενούν θα είναι εφοδιασμένα με ειδική κάμερα η οποία θα ελέγχει τις κινήσεις τους ώστε, σε περίπτωση που διαπιστωθεί η παραμικρή ανωμαλία σε αυτές, να ακινητοποιούνται αμέσως.

Μια και αναφερόμαστε στους δεινοσαύρους, Αργεντινοί παλαιοντολόγοι δήλωσαν στις 18 Ιανουαρίου ότι ανακαλύφθηκαν απολιθώματα του μεγαλύτερου σε μέγεθος εκπροσώπου του είδους που έχει βρεθεί μέχρι σήμερα, από έναν χωρικό στην περιοχή της νότιας Παταγονίας. Το μήκος του σκελετού υπολογίζεται ανάμεσα σε 48 και 50 μέτρα, το βάρος του αρκετά μεγαλύτερο από 100 τόνους, ενώ η ηλικία του ξεπερνά τα 100 εκατομμύρια χρόνια! Τι ρομπότ 80 κιλών μου λέτε τώρα, this is the real thing...



Το Hubble ξανά σε λειτουργία

Το περίφημο διαστημικό τηλεσκόπιο Hubble, για το οποίο σας γράφαμε στο προηγούμενο τεύχος ότι επισκευάστηκε πρόσφατα από τους αστροναύτες του Discovery, ξανάρχισε τη λειτουργία του, αφού πέρασε με απόλυτη επιτυχία μία σειρά από τεστ στα οποία το υπέβαλαν οι αρμόδιοι επιστήμονες της NASA. Αυτό το δεκαπενθήμερο έχουμε για εσάς τις πρώτες φωτογραφίες του Hubble που δόθηκαν στη δημοσιότητα για το 2000 (δεν τραβήχτηκαν χρησιμοποιώντας τα ολοκαίνουρια "μάτια" του, αλλά παλαιότερα - για τις καινούριες θα χρειαστεί να περιμένουμε λίγο ακόμα ώστε να ολοκληρωθεί η επεξεργασία τους), οι οποίες απεικονίζουν ένα αρκετά αινιγματικό νεφέλωμα που βρίσκεται στον αστερισμό της Κασσιόπης και μοιάζει εκπληκτικά με ένα μπαλόνι που διαστέλλεται, καθώς επίσης τη γέννηση ενός νέου άστρου σε έναν κοντινό μας γαλαξία. Hubble, welcome back!

Αυτό το δεκαπενθήμερο έχουμε για εσάς τις πρώτες φωτογραφίες του Hubble που δόθηκαν στη δημοσιότητα για το 2000.

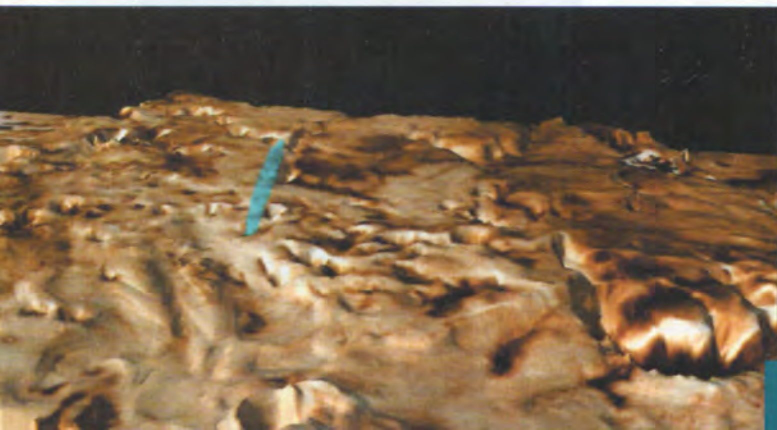




Εγκαταλείψατε το διαστημόπλοιο

Επειτα από έξι εβδομάδες άκαρπων ερευνών, η NASA αποφάσισε να εγκαταλείψει οριστικά τις προσπάθειες για την ανεύρεση του Mars Polar Lander, του διαστημοπλοίου που επρόκειτο να προσεδαφιστεί στον Αρη στις 3 Δεκεμβρίου, για την απώλεια του οποίου σας είχαμε ενημερώσει από αυτήν εδώ τη στήλη πριν από ένα μήνα. Η ομάδα ελέγχου είχε χρησιμοποιήσει, μάλιστα, ένα άλλο διαστημόπλοιο που βρίσκεται εδώ και καιρό σε τροχιά γύρω από τον Κόκκινο Πλανήτη, τον Mars Global Surveyor, προκειμένου ο τελευταίος να τραβήξει φωτογραφίες από την περιοχή όπου θα προσγειωνόταν ο Mars Polar Lander και οι οποίες θα ήταν πιθανό να εντοπίσουν το χαμένο διαστημόπλοιο. Δυστυχώς, οι φωτογραφίες δεν κατάφεραν να βρουν κανένα ίχνος του, ενώ οι επιστήμονες φαίνεται πως συγκλίνουν τελικά στο συμπέρασμα πως ο Mars Polar Lander συνετρίβη στο βάθος ενός φαραγγιού, αφού πρώτα προσπάθησε ανεπιτυχώς να προσεδαφιστεί σε μια απότομη πλαγιά του. Δεν πειράζει NASA, better luck next time...

Οι επιστήμονες φαίνεται πως συγκλίνουν τελικά στο συμπέρασμα πως ο Mars Polar Lander συνετρίβη στο βάθος ενός φαραγγιού, αφού πρώτα προσπάθησε ανεπιτυχώς να προσεδαφιστεί σε μια απότομη πλαγιά του.



Νέες ενδείξεις για υπόγειο ωκεανό στην Ευρώπη

Για τις πιθανότητες ύπαρξης ζωής, έστω και σε πρωταρχική μορφή, σε έναν υπόγειο ωκεανό που οι επιστήμονες πιστεύουν ότι βρίσκεται στο δορυφόρο του Δία Ευρώπη, σας έχουμε μιλήσει από την πρώτη κιόλας συνάντησή μας μέσα από αυτή τη στήλη. Νέα δεδομένα που προέρχονται από το Galileo, το διαστημόπλοιο της NASA που



βρίσκεται σε τροχιά γύρω από τον μεγαλύτερο πλανήτη του ηλιακού μας συστήματος και τους δορυφόρους του, έρχονται τώρα να ενισχύσουν ακόμα περισσότερο τις θεωρίες που μιλούν για έναν τέτοιο ωκεανό στην Ευρώπη. Οπως ανακοίνωσαν οι ειδικοί, οι οποίοι μελετούν τα στοιχεία που καταγράφει το Galileo, οι πρόσφατες μετρήσεις των οργάνων του διαστημοπλοίου δείχνουν πως το μαγνητικό πεδίο που διαθέτει η Ευρώπη είναι μεταβαλλόμενο, κάτι που μπορεί να επιτευχθεί, σύμφωνα με όσα γνωρίζουμε μέχρι σήμερα, μόνο εφόσον στο εσωτερικό του δορυφόρου υπάρχουν ισχυρά ηλεκτρικά ρεύματα, προερχόμενα από έναν ωκεανό που περιέχει νερό παρόμοιας σύστασης με αυτό που διαθέτουν οι θάλασσες της Γης. Λέτε στο μέλλον να πηγαίνουμε για ψάρεμα στο πλανητικό σύστημα του Δία; Προς το παρόν, πάντως, αυτοί που φαίνεται πως έχουν πιάσει ένα ψάρι, και μάλιστα μεγάλο, είναι οι επιστήμονες...

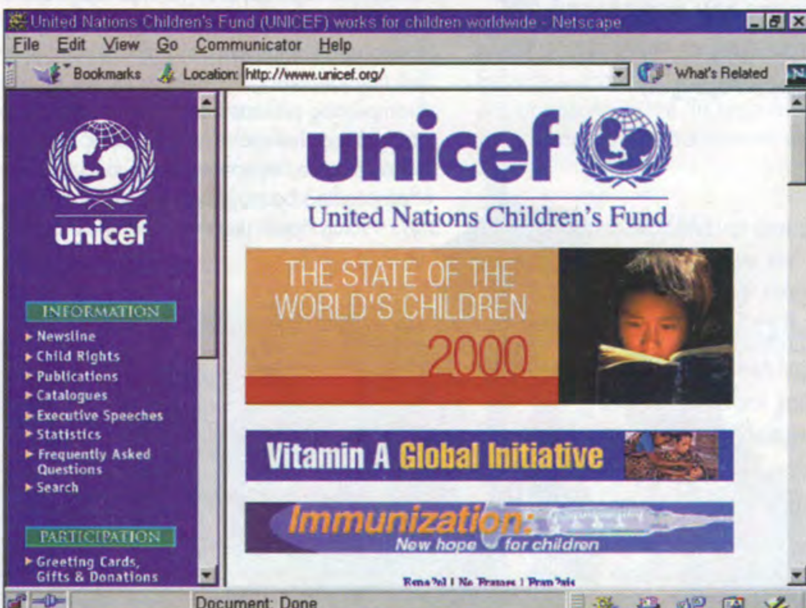
Νέα δεδομένα που προέρχονται από το Galileo έρχονται τώρα να ενισχύσουν ακόμα περισσότερο τις θεωρίες που μιλούν για έναν υπόγειο ωκεανό στην Ευρώπη.

Στη μάχη για ένα πιο ανθρώπινο Millennium

Η αλματώδης εξέλιξη της τεχνολογίας και η ολοένα αυξανόμενη ευημερία που αυτή συνεπάγεται, συχνά μας κάνουν να ξεχνάμε τους συνανθρώπους μας που, δυστυχώς, δεν είναι σε θέση να

Στις τάξεις της UNICEF συγκαταλέγονται αρκετά διάσημα ονόματα, όπως ο Αντώνης Σαμαράκης, η Νάνα Μούσχουρη, ο Roger Moore, ο Sir Peter Ustinov και η βραβευμένη με Οσκαρ Susan Sarandon.

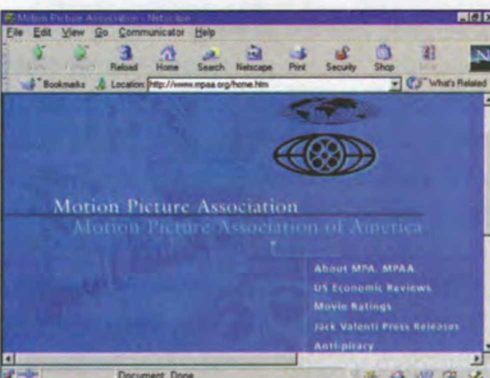
απολαύσουν, για διάφορους λόγους, μαζί μας τα αγαθά αυτής της προόδου. Τα πράγματα είναι μάλιστα ακόμα πιο τραγικά, ενώ στις τάξεις της συγκαταλέγονται αρκετά διάσημα ονόματα, όπως ο Αντώνης Σαμαράκης, η Νάνα Μούσχουρη, ο Roger Moore, ο Sir Peter Ustinov και η βραβευμένη με Οσκαρ Susan Sarandon. Η τελευταία εκπροσώπησε την UNICEF σε ένα διεθνές συνέδριο που έλαβε χώρα στη Νέα Υόρκη με αντικείμενο την κατάσταση των παιδιών στον κόσμο με την είσοδο της νέας χιλιετίας. Σας παραθέτουμε ένα μικρό χαρακτηριστικό απόσπασμα από τα όσα είπε: "Οταν τα παιδιά μου ξυπνούν το πρωί ξέρουν ότι θα φάνε πρωινό, θα αγκαλιαστούν από τους γονείς τους, θα πάνε σε ένα καλό, ασφαλές σχολείο, θα επιστρέψουν στο σπίτι και θα έχουν βοήθεια για τις σχολικές εργασίες τους. Τα πιάτα είναι γεμάτα και οι βιτρίνες των καταστημάτων εκθαμβωτικές. Ωστόσο την ίδια στιγμή η μεγάλη πλειονότητα των παιδιών και γυναικών του κόσμου στέκουν τρέμοντας στο χείλος του γκρεμού". Ας ελπίσουμε πως η νέα χιλιετία, εκτός από



αν αναλογιστούμε ότι, ανάμεσα στους πολίτες αυτού του πλανήτη που δεν έχουν την τύχη να διαθέτουν το δικό μας βιοτικό επίπεδο, συγκαταλέγονται αρκετά εκατομμύρια παιδιών. Η UNICEF είναι μία διεθνής οργάνωση που νοιάζεται και προσπαθεί να βελτιώσει τις συνθήκες διαβίωσης αυτών ακριβώς των παιδιών, νέες ανακαλύψεις, εφευρέσεις, καταναλωτικά προϊόντα και προηγμένες τεχνολογίες, θα φέρει και αυτό που ίσως χρειαζόμαστε πάνω απ' όλα: περισσότερη ανθρωπιά και έναν πλανήτη που θα προσφέρει απλόχερα τα αγαθά του σε όλους ανεξαίρετα τους κατοίκους του...

Χόλιγουντ εναντίον hackers

Οκτώ μεγάλες κινηματογραφικές εταιρίες κατέθεσαν μηνύσεις εναντίον τριών ατόμων που ανέβασαν στα Web sites τους το νέο πρόγραμμα αποκρυπτογράφησης των ταινιών DVD, γνωστό ως DeCSS. Κι όταν γράφουμε για οκτώ μεγάλες κινηματογραφικές εταιρίες, το εννοούμε απόλυτα, αφού όλες τους, όπως θα διαπιστώσετε,



συγκαταλέγονται στους κολοσσούς της βιομηχανίας θεάματος του Χόλιγουντ: Universal, Paramount, Metro-Goldwyn-Mayer, Tristar, Columbia, Time Warner, Disney και Twentieth Century Fox! Αν ήμουν hacker και με κυνηγούσε μία απ' όλες, ήδη θα αισθανόμουν άσχημα, πόσο μάλλον... όλες μαζί! Η ειρωνεία είναι πως οι κινηματογραφικές εταιρίες καθυστέρησαν για δύο-τρία χρόνια την εμφάνιση του πρώτου DVD δίσκου, ενώ η τεχνολογία ήδη υπήρχε, προκειμένου να κατασκευάσουν ένα ασφαλές σύστημα κρυπτογράφησης που θα τις προστατεύει από παράνομες αντιγραφές, και τώρα μια μικρή ομάδα Νορβηγών hackers έφτιαξε, χωρίς ιδιαίτερη δυσκολία, ένα πρόγραμμα που "σπάει" αυτή την προστασία σχεδόν σε κάθε δίσκο DVD που κυκλοφορεί στην αγορά! Α, και για να μην αρχίσετε τα τηλέφωνα στο περιοδικό, το DeCSS τελευταία εθεάθη στο DVD link του http://neworder.box.sk/

Μια μικρή ομάδα Νορβηγών hackers έφτιαξε, χωρίς ιδιαίτερη δυσκολία, ένα πρόγραμμα που "σπάει" την προστασία από αντιγραφή σχεδόν σε κάθε δίσκο DVD που κυκλοφορεί στην αγορά!

ΘΥΡΑ WEB

Τα sites των ελληνικών ομάδων στο Internet

Συνήθως βλέπουμε τους παίκτες στους αγωνιστικούς χώρους να ιδρώνουν και να ματώνουν για τη φανέλα και για την τιμή της χωρίς να λογαριάζουν τα χρήματα. ("Πρόεδρε, με 900 εκατομμύρια το χρόνο υπογράφω συμβόλαιο, αλλιώς θα πάω σε άλλη ομάδα.") Οι φίλαθλοι στις εξέδρες, αυτοί οι ευγενικοί άνθρωποι που με τις οικογένειές τους πάνε στο γήπεδο να δουν τις αγαπημένες τους ομάδες, χειροκροτούν και διασκεδάζουν... ("Βρε μ... επόπτη, πού το είδες το offside; Naaaa πάρε να 'χεις"), φροντίζοντας πάντοτε να διατηρούν και να διαφημίζουν το φίλαθλο πνεύμα... (Τρομερά επεισόδια ξέσπασαν στο σημερινό ντέρμπι μεταξύ των οπαδών των δύο ομάδων. Ο υποκινητής των επεισοδίων φέρεται να είναι ο αρχισυντάκτης του περιοδικού "PC Master" Βαγγέλης Κράτσας, όταν αντιλήφθηκε πως οι συντάκτες του ήταν στην αντίπαλη εξέδρα και του έκαναν χειρονομίες...)

του Μανώλη Φουρνιστάκη
mafg13@x-treme.gr



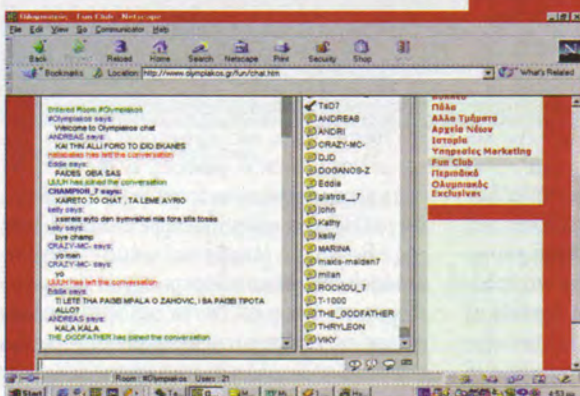
λα τα ανωτέρω φαντάζουν λίγο τραγελαφικά, αλλά το ελληνικό ποδόσφαιρο δεν απέχει και πολύ από την πραγματικότητα. Ιδίως φέτος το ελληνικό πρωτάθλημα έχει ιδιαίτερο ενδιαφέρον με τις φήμες για τα παρασκηνιακά παιχνίδια να είναι πιο έντονες από ποτέ, αλλά αυτό το θέμα χρήζει ανάλυσης από τον αθλητικό Τύπο.

Λίγο πολύ, οι περισσότεροι από εμάς παρακολουθούμε από κοντά τις ομάδες μας και την πορεία τους στο πρωτάθλημα, είτε πηγαίνοντας στο γήπεδο, είτε βλέποντας τηλεόραση είτε ακούγοντας το ραδιόφωνο, είτε, τέλος, διαβάζοντας εφημερίδες. Αυτοί είναι και οι παραδοσιακοί τρόποι ενημέρωσης. Εδώ και μερικά χρόνια όμως, με την ανάπτυξη του Internet, οι οπαδοί αλλά και αρκετές ΠΑΕ άρχισαν να εκμεταλλεύονται αυτό το νέο τρόπο ενημέρωσης και προβολής των ομάδων τους. Κάποιες ΠΑΕ δημιούργησαν τα λεγόμενα επίσημα sites τους, όπου προβάλλουν και διαφημίζουν το σύλλογό τους, ενώ οι οπαδοί ή ακόμη και οι σύνδεσμοι δημιούργησαν τα δικά τους "ανεπίσημα" sites και με περισσότερο αυθόρμητο τρόπο προβάλλουν την αγαπημένη τους ομάδα, δημοσιεύοντας παράλληλα τα νέα της και διατηρώντας μια σειρά από άλλες δραστηριότητες, όπως chat rooms, φωτογραφίες ή διάφορα αρχεία που αφορούν στην ομάδα. Στο παρόν άρθρο θα ασχοληθούμε με τις σελίδες των τριών μεγάλων ομάδων της Αθή-

νας και της Θεσσαλονίκης και με κάποιες μικρές αναφορές σε ορισμένες -θεωρητικά- μικρότερες ομάδες. Θα θέλαμε να απολογηθούμε στους φιλάθλους εκείνους που πιθανώς να μη βρουν κάποια αναφορά για την ομάδα τους, αλλά δυστυχώς ο χώρος μας είναι περιορισμένος και καθίσταται αδύνατο να αναφερθούμε σε όλες τις ελληνικές ομάδες οι οποίες ενδεχομένως να έχουν κάποια σελίδα στο Διαδίκτυο. Συνεπώς, ας ξεκινήσουμε με τον...



Η κεντρική σελίδα του επίσημου site του Ολυμπιακού.



Οι συζητήσεις στο chat room του Ολυμπικού δίνουν και παίρνουν.

...ΠΡΩΤΟ ΤΟΥ ΠΡΩΤΑΘΛΗΜΑΤΟΣ...

...Ολυμπιακό (σημειωτέον, το παρόν άρθρο γράφτηκε στις 16 Ιανουαρίου και η ομάδα του Πειραιά μόλις είχε χάσει από τον ΟΦΗ με 2-1, χωρίς να είναι γνωστό το αποτέλεσμα του Παναθηναϊκού). Ο Ολυμπιακός, λοιπόν, η ομάδα με το μεγαλύτερο κοπάδι... εεεε... η λαοφιλέστερη ομάδα εννοούσα, δεν μπορούσε να απουσιάζει από το Διαδίκτυο, και μάλιστα η επίσημη σελίδα της ομάδας είναι αξιόλογη. Οι οπαδοί του Ολυμπιακού -ναι, σε σας απευθύνομαι, τους περήφανους γαύρους- δεν έχετε παρά να πληκτρολογήσετε www.olympiakos.gr για να το επισκεφθείτε.

Μπαίνοντας στο site θα δείτε όλα τα τελευταία νέα της ομάδας τόσο στο μπάσκετ όσο και στο ποδόσφαιρο. Στο δεξί μέρος της οθόνης θα δείτε και τα υπόλοιπα τμήματα του site. Εμείς ασχοληθήκαμε περισσότερο με το τμήμα του ποδοσφαίρου, όπου εκεί συναντήσαμε κυρίως τις πιο πρόσφατες ειδήσεις και εξελίξεις του Ολυμπιακού στο πρωτάθλημα και το κύπελλο. Ενδιαφέρουσα ωστόσο ήταν και η περιήγησή μας στο υπόλοιπο site. Τα τμήματα που μπορείτε να επισκεφθείτε είναι αρκετά. Φυσικά, μπορείτε να δείτε τα τεκταινόμενα στο μπάσκετ, το βόλεϊ αλλά και το πόλο, όπου ο Ολυμπιακός τα πάει αρκετά καλά. Αλλά πέραν των καθαρά αθλητικών links μπορείτε να μπείτε στο Ολυμπιακός Exclusives για να δείτε άλλα καλούδια, όπως μπλουζάκια, κασκόλ, μπρελόκ και άλλα αντικείμενα με τον Θρύλο να τα κοσμεί. Για παράδειγμα, ο φίλτατος ερυθροχίτων Ηλίας Καφούρος έχει στο γραφείο του ένα σουβέρ με το έμβλημα του Ολυμπιακού και είναι γεμάτος μπρελόκ... τι να πει κανείς; Σημείο αναφοράς αποτελεί το γεγονός ότι μέσω του Web site παρέχεται η δυνατότητα του "γήπεδο on demand", με άλλα λόγια μπορείτε να παρακολουθήσετε σε απευθείας μετάδοση τους αγώνες του Ολυμπιακού κάνοντας χρήση των δυνατοτήτων της Java 2. Φυσικά, δεν θα μπορούσαν να λείψουν τα ιστορικά στοιχεία της ομάδας, το fun club και πληροφορίες για τα λοιπά αθλητικά τμήματα της λαοφιλούς ομάδας του

Κάποιες ΠΑΕ δημιούργησαν τα λεγόμενα επίσημα sites τους, όπου προβάλλουν και διαφημίζουν το σύλλογό τους, ενώ οι οπαδοί ή ακόμη και οι σύνδεσμοι δημιούργησαν τα δικά τους "ανεπίσημα" sites και με περισσότερο αυθόρμητο τρόπο προβάλλουν την αγαπημένη τους ομάδα.





Το section της ιστορίας των Green Web Fans.



Πειραιά. Πρόκειται για ένα site που αξίζει να δείτε.

Ενα άλλο site του Ολυμπιακού που μπορείτε να δείτε είναι αυτό του συνδέσμου φιλάθλων της Σητείας Κρήτης (www.otenet.gr/ãcg2marc), όπου μπορείτε να βρείτε πληροφορίες σχετικά με το σύνδεσμο, links για άλλες σελίδες του Ολυμπιακού, αρχεία για να κατεβάσετε, φωτογραφίες και, φυσικά, νέα για την ομάδα.

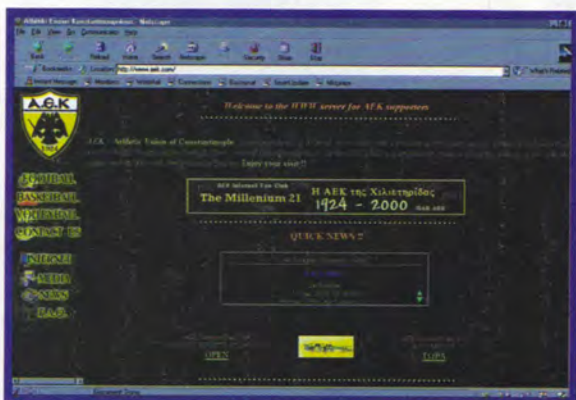
ΠΑΝΑΘΗΝΑΪΚΟΣ

Οι βάζελοι... οι αγαπημένοι φίλοι των γαύρων (εδώ υπάρχει ένας έρωτας μεγάάάάάλος), έχουν επίσης σελίδες στο Διαδίκτυο. Μάλιστα, η παρουσία του Παναθηναϊκού στον ηλεκτρονικό κόσμο του Internet είναι αρκετά έντονη. (Α, μην το ξεχάσω... καμιά μεταγραφή, ρε βαζέλια;) "ΠΑΟ, μην κάνεις μεταγραφές, είμαστε πλήρεις σε όλες τις γραμμές - άμα γουστάρεις όμως λιγάκι, πάρε έναν μαύρο απ' το Μοναστηράκι." Αντικειμενικά πάντως ο Παναθηναϊκός τα πάει πολύ καλά στο φετινό πρωτάθλημα, από τη στιγμή που η ομάδα χτίζεται σχεδόν από την αρχή. Ο επίσημος Παναθηναϊκός έχει από το καλοκαίρι δημιουργήσει μία σελίδα την οποία θα βρείτε στο www.pao.gr. Από άποψη αισθητικής το site είναι αρκετά καλά στημένο, δεν είναι όμως τόσο πλούσιο όσον αφορά στις ειδήσεις της ομάδας, μια και οι ανακοινώσεις είναι αρκετά λιτές. Από εκεί και πέρα, θα βρείτε στατιστικά του Παναθηναϊκού ως συνόλου αλλά και τις επιδόσεις των παικτών. Υπάρχουν τα ιστορικά στοιχεία, κάποια links συνδέσμων και το chat room.

Μία άλλη σελίδα που επισκεφθήκαμε ήταν αυτή των Green Web Fans (www.greenwebfans.com), του πρώτου διαδικτυακού συνδέσμου φιλάθλων. Δηλαδή αυτός ο σύνδεσμος δεν έχει κάποιο διαμέρισμα για τα γραφεία του αλλά το ανωτέρω URL. Από εκεί ανακοινώνονται οι διάφορες δραστηριότητες και εκδηλώσεις του συνδέσμου, από εκεί γίνεται διάθεση εισιτηρίων κ.λπ. Θα δείτε νέα της ομάδας στο ποδόσφαιρο και στα άλλα τμήματα, νέα σχετικά με άλλους συνδέσμους της Ελλάδας και του εξωτερικού, την ιστορία της ομάδας και ένα message board για την ανταλλαγή απόψεων. Από ό,τι είδαμε στο τελευταίο, λίαν συντόμως το site θα αλλάξει εντελώς μορφή. Λογικά, όταν θα διαβάζετε το παρόν άρθρο, το site θα έχει ήδη ανανεωθεί. Αποτελεί εξαιρετική προσπάθεια, αφού δεν έχω συναντήσει ξανά διαδικτυακό σύνδεσμο.

AEK

Η αγαπημένη ομάς του αρχισυντάκτη του περιοδικού που κρατάτε στα χέρια σας. Κάτι το οποίο είναι απαράδεκτο, διότι, όπως καταλαβαίνετε, όταν μπαίνουμε στα γραφεία της σύνταξης επικρατεί μία κίτρινη χούντα, μη αφήνοντας την ελεύθερη έκφραση των λοιπών συντακτών. Ουκ ολίγες φορές έχουν εκτοξευθεί καδρόνια και καρέκλες, όταν κάποιος έχει τολμήσει να πει το παραμικρό κατά της ΑΕΚ. Ηρθε η ώρα της αλήθειας και εδώ πληρώνονται όλα! Αλήθεια, τον Καφούρο πώς δεν τον έχει ευνουχίσει ακόμα με τα κόκκινα μπρελοκάκια που έχει στα κλειδιά του; *(Δίκιο έχεις, Μανώλη, όμως ποτέ δεν είναι αργά - Vantor)* Λοιπόν, στο θέμα μας:



Η homepage του aek.com.

Φυσικά, η ΑΕΚ, ένας ιστορικός σύλλογος, διατηρεί σελίδες στο Διαδίκτυο. Βέβαια φέτος δεν ξέρω τι συναισθήματα έχουν οι ΑΕΚτζήδες, αφού τα έκαναν ολίγον τι... τούμπα (κοβιτς). Αντε να δούμε αν συνέλθουν με τον Παθιακάκη. Ισως το καλύτερο site της ΑΕΚ βρίσκεται στο www.aek.com, το οποίο είναι αρκετά όμορφο από αισθητικής πλευράς και σχεδίασης αλλά και πλούσιο σε περιεχόμενο. Στην κεντρική σελίδα θα δείτε ένα μήνυμα καλωσορίσματος και τις κυριότερες ειδήσεις. Στο τμήμα του ποδοσφαίρου υπάρχει μία αναλυτικότατη στατιστική σχετικά με την πορεία της ΑΕΚ στο πρωτάθλημα και, φυσικά, πληροφορίες για το δυναμικό της. Στα υπόλοιπα τμήματα του site ενδιαφέρον παρουσιάζει το section που ονομάζεται Internet, όπου εκεί εξηγείται ο σκοπός του, και μάλιστα σε οκτώ γλώσσες. Εν συνεχεία θα δείτε πληροφορίες γενικότερα για το Διαδίκτυο και το πώς να επικοινωνήσετε με άλλους φίλους της Ενωσης. Μπορείτε μέσα από το www.aek.com να κατεβάσετε αρχεία όπως φωτογραφίες, ήχους και βίντεο, να δείτε αναλυτικότερα τις ειδήσεις που αφορούν στην ομάδα ποδοσφαίρου αλλά και τα τμήματα βόλεϊ και μπάσκετ.

Ενα άλλο site που μπορείτε να δείτε είναι αυτό των Original 21 - London Club (www.geocities.com/Colosseum/Loge/2191/index.html), το οποίο ασχολείται κυρίως με τις δραστηριότητες του συνδέσμου αλλά βεβαίως και με την ομάδα. Οσοι το επισκεφθείτε θα βρείτε αρκετό φωτογραφικό υλικό από τις εκδρομές των Original 21 - London Club και αρκετά links άλλων sites των Original. Ευχαριστημένος, κ. Κράσα; Μην ξεχάσετε το πριμ που μου υποσχεθήκατε!!! *(Εγινε, Μανώλη, δικά σου τα μπρελόκ του Καφούρου - Vantor)*

ΠΑΟΚ

Είναι δυνατόν οι ΜΠΑΟΚΑΡΕΣ να μην έχουν εισβάλει στο Internet; Ε, σου λεει, όλο στον

ΑΠΟΛΛΩΝ ΚΑΛΑΜΑΡΙΑΣ

Ενα ενδιαφέρον site που συναντήσαμε ήταν αυτό του Απόλλωνα Καλαμαριάς (www.ma.ic.ac.uk/~as1198/kalamaria/). Σε αυτό το site θα δείτε όλα τα τελευταία νέα της ομάδας καθώς και πληροφορίες που αφορούν στο σύλλογο.





H homepage του paok.com.

αγωνιστικό χώρο θα μπαίνουμε, ας μπούμε και κάπου αλλού. Η πρώτη σελίδα του ΠΑΟΚ που είδαμε (www.paok.com) μας άφησε σίγουρα θετικές εντυπώσεις, αφού καλύπτει τα πάντα γύρω από την ομάδα σε όλους τους τομείς και με συνεχή updates, δείχνοντας έτσι την αγάπη των συντελεστών του για την ομάδα. Θα δείτε, όπως σε όλα τα sites, τα τελευταία νέα της



Η σελίδα του Aris AC Salonica.

ομάδας σε ποδόσφαιρο και μπάσκετ και άλλες ειδήσεις αναφορικά με τις εξελίξεις των συνδέσμων. Ακόμα θα βρείτε συνεντεύξεις, το forum στο οποίο μπορείτε να ανταλλάξετε απόψεις και ένα webring με όλα τα sites που αφορούν στον ΠΑΟΚ. Εκείνο που μας έκανε ιδιαίτερη εντύπωση ήταν ένα link που ονομαζόταν "Η μαύρη λίστα των οπαδών", από την οποία στέλνετε μέσω e-mail ονόματα ή περιπτώσεις ανθρώπων που έχουν εκφραστεί ή ενεργήσει κατά του ΠΑΟΚ. Στο τμήμα του ποδοσφαίρου, το οποίο είδαμε περισσότερο, θα συναντήσετε όλα τα στατιστικά της περσινής και της φετινής σαιζόν, φωτογραφίες, το δυναμικό της ομάδας, το hall of fame και έναν αναλυτικό πίνακα του πρωταθλήματος, ο οποίος δεν είναι κολακευτικός για τον ΠΑΟΚ, μια και η θέση του είναι αρκετά χαμηλή φέτος. Για να δούμε αν το φάρμακο Ντούσαν κάνει τίποτα... εδώ τον Ολυμπιακό έκανε ομάδα!



Ακόμα, μπορείτε να κάνετε μια βόλτα από το www.paok.net, το οποίο επίσης ανανεώνεται συχνά και αναφέρει λίγο πολύ ό,τι και το www.paok.com.

ΑΡΗΣ

Οι κιτρινόμαυροι του Βορρά και οι αγαπημένοι φίλοι των γειτόνων τους δικέφαλων του Βορρά (άλλος έρωτας μεγάάάάάάλος). Ε, ναι λοιπόν, και οι "αρειανοί" έχουν σελίδες στο Διαδίκτυο, μόνο που αυτοί είναι κίτρινοι και όχι πράσινοι, όπως τους έχουμε συνηθίσει στα έργα επιστημονικής φαντασίας. Το ARISweb (arisweb.hypermart. net) είναι πράγματι ένα εξαίρετο site και μπορεί να καλύψει κάθε απαιτητικό οπαδό. Στο section του ποδοσφαίρου θα βρείτε τα στατιστικά της περσινής και της φετινής περιόδου, γενικότερες πληροφορίες για την ομάδα, όπως την ιστορία της, βιογραφίες, έμψυχο υλικό, προπονητή, γήπεδο κ.λπ., καθώς και τις εξελίξεις στην ομάδα με όλα τα τελευταία αποτελέσματα. Σε άλλα σημεία του site μπορείτε να δείτε τα γεγονότα στο μπάσκετ, πώς θα καταχωρίσετε links άλλων sites του Αρη, διάφορους τρόπους επικοινωνίας στο Διαδίκτυο με άλλους οπαδούς και φίλους της ομάδας (mIRC, ICQ, message board), στήλες που σχολιάζουν τα τεκταινόμενα στο σύλλογο και ένα αφιέρωμα στον μεγάλο του ελληνικού μπάσκετ Νίκο Γκάλη.

Επισκεφθήκαμε και το Aris AC Salonica, ένα ανεπίσημο site στο www.webdesign.gr/soccernews.htm, το οποίο, αν ανανεωνόταν συχνά, θα αποτελούσε μία πολύ όμορφη και δυναμική παρουσία στο Διαδίκτυο.

ΗΡΑΚΛΗΣ

Η παρουσία των γηραιών του Βορρά ναι μεν δεν είναι πολύ έντονη πλην όμως είναι ιδιαιτέρως δυναμική. Το πρώτο site που επισκεφθήκαμε ήταν αυτό του Ηρακλής ATHENS FAN CLUB (mypage. goplay.com/IRAKLIS-ATHENS/). Περίεργο είναι το χαρακτηριστικό σύμφωνα με το οποίο με την είσοδό σας στο site θα αρχίσει να παίζει το soundtrack της ταινίας "Star Wars". Τώρα, τι σχέση έχει αυτό με τον Ηρακλή, προσωπικά δεν κατάλαβα. Κατά τα άλλα, στο site θα βρείτε όλα όσα αφορούν στην ομάδα, αποτελέσματα, message board, γκάλοπ σχετικά με τον Ηρακλή, links και chat room. Γενικά, είναι αρκετά όμορφο ως σχεδίαση και ως στήσιμο. Ενα άλλο site που επισκεφθήκαμε ήταν το Ηρακλής Γαλάζιοι (www.geocities.com/Colosseum/Base/1187). Το site αυτό είναι παρόμοιο με εκείνο των Iraklis-Athens ως προς το περιεχόμενο, δηλαδή περιέχει πληροφορίες για την ΠΑΕ, αποτελέσματα, έμψυχο δυναμικό, στατιστικά, βαθμολογική θέση και το πού θα βρείτε εισιτήρια - ένα αρκετά σημαντικό link.

Ετσι έχει σε γενικές γραμμές η κατάσταση με τα διαδικτυακά ντέρμπι. Απαντες οι οπαδοί επαγρυπνείτε και κάνετε τις βόλτες σας στα ηλεκτρονικά στέκια των ομάδων σας. Πάνω από όλα, όχι βία στα γήπεδα και στις σελίδες. Αν τυχόν ορισμένα σχόλια που γράφτηκαν ανωτέρω δεν σας αρέσουν, ένα να θυμάστε: ο Κράτσας με έβαλε!

PC

ΠΑΝΙΩΝΙΟΣ

Ενας από τους ιστορικότερους συλλόγους, ο Πανιώνιος, δεν θα μπορούσε να λείψει από το χώρο του Διαδικτύου. Οι συντελεστές του site έχουν δημιουργήσει μία πολύ όμορφη σελίδα (members.tripod. com/Sakis3/panionios.html) με όλα τα στοιχεία που θα ενδιέφεραν κάθε φίλο του Πανιωνίου και όχι μόνο.





H homepage του Iraklis Athens Fan Club.

FIFA 2000 vs FIFA 99

Ενας αγώνας... διαφορετικός από τους άλλους!

Πριν από την κυκλοφορία του FIFA 2000 οι gamers όλης της υφηλίου δόξαζαν τη θεά EA SPORTS, που μας ευλόγησε με το αγαθό του εξομοιωτή ποδοσφαίρου. Οι μέρες πλησίαζαν και η νέα "ενσάρκωση" του FIFA όδευε προς την ολοκλήρωσή της.
Μα η στιγμή αυτή έφτασε. Και πέρασε... Και κανένας δεν ζητωκραύγασε όσο αναμενόταν. Τα περιοδικά και τα sites που έπλεκαν το εγκώμιο του νέου FIFA ήταν μετρημένα στα δάχτυλα. Ισως τελικά δεν είναι τόσο καλό παιχνίδι όσο θα έπρεπε. Ισως έγιναν κάποια τραγικά λάθη, που καταστρέφουν τη συνολική εικόνα. Ισως...

Του Βασίλη "Pioneer" Τουλιά
pioneer@otenet.gr



σύγκριση με τον προκάτοχο του τίτλου του κορυφαίου εξομοιωτή ποδοσφαίρου FIFA 99 είναι αναμενόμενη. Οσο περισσότερο έχετε ασχοληθεί με το εν λόγω παιχνίδι τόσο φανερές -αλλά και ενοχλητικές- θα σας φαίνονται οι διαφορές ανάμεσά τους. Ανήκω στην κατηγορία των παικτών που μπορούν να δηλώσουν με βεβαιότητα πως έχουν συμπληρώσει πολλά οκτάωρα μπροστά στον υπολογιστή με συντροφιά το FIFA, ίσως περισσότερα από όσα θα επιθυμούσε ο αρχισυντάκτης (αν και εντέλει δεν συναντά ιδιαίτερα προβλήματα στα χρονοδιαγράμματα παράδοσης των άρθρων - ας είναι καλά το νέο του, βιονικό μαστίγιο!). Οπως και κάθε άλλος πωρωμένος με τη σειρά FIFA έτσι κι εγώ περίμενα εναγωνίως τη νέα συνέχεια. Ομως οφείλω να ομολογήσω πως απογοητεύτηκα με το αποτέλεσμα. Εκτός του ότι περίμενα περισσότερα, δεν άργησα να παρατηρήσω και ορισμένες αλλαγές που έδιναν ένα ισχυρό πλήγμα στο gameplay, καθιστώντας το FIFA 2000 διαφορετικό σε στιλ από το FIFA 99, αλλότριο και απρόσιτο στον ήδη φανατικό οπαδό του. Αλλά ας παρακολουθήσουμε τη σύγκρουση ανάμεσα στους δύο αυτούς μεγάλους τίτλους, για να διαπιστώσουμε αν τελικά η EA SPORTS έκανε ένα μεγάλο λάθος ή αν ξέρει τη δουλειά της καλύτερα από όσο φανταζόμαστε!

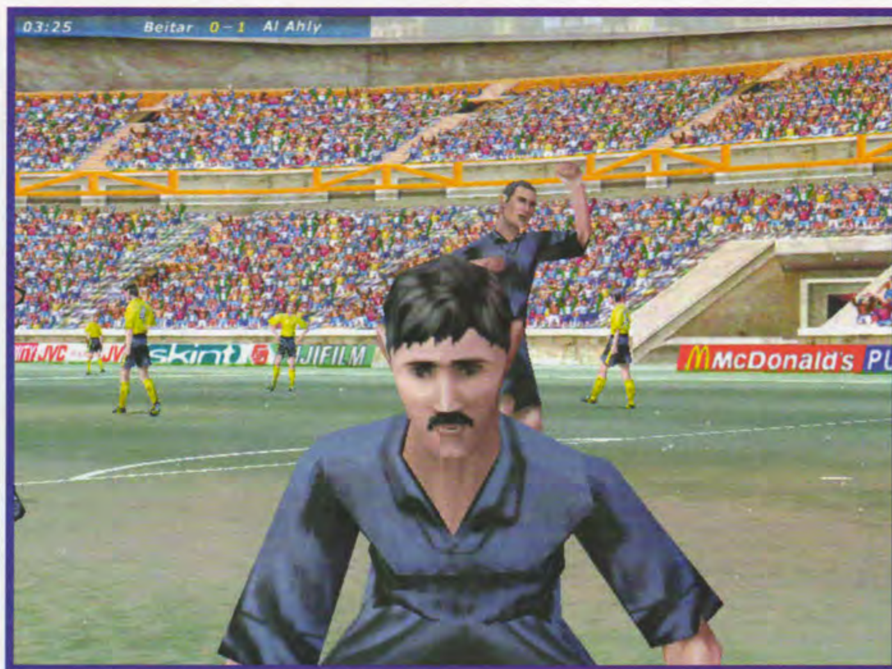
1-0: ΚΑΙ ΤΟ ΣΚΟΡ ΑΝΟΙΓΕΙ ΑΠΟ ΤΑ ΠΡΩΤΑ ΛΕΠΤΑ! (ΓΡΑΦΙΚΑ)

Θέλω να πιστεύω πως το θέμα δεν επιδέχεται σχολιασμό. Το FIFA 2000 υπερέχει ξεκάθαρα σε γραφικά, σε τέτοιο βαθμό ώστε, ακόμη κι αν το FIFA 99 ήταν ολοφάνερα καλύτερο, δεν θα μας έκανε καρδιά να επιστρέψουμε στα παλιά, επειδή έχουμε ήδη γνωρί-





σει την τελειότητα σε αυτό τον τομέα (ίσως μάλιστα αυτή ακριβώς να είναι η πραγματικότητα!). Οι παίκτες έχουν μεταβαλλόμενα ύψη, οι κινήσεις δείχνουν φυσικές μέχρι την παραμικρή λεπτομέρεια, έχει δοθεί μεγάλη βάση στο rendering, στις εκφράσεις των προσώπων και τα καιρικά εφέ, ενώ τα στάδια και οι πολλές οπτικές γωνίες που παρέχονται για να τα θαυμάζουμε ικανοποιούν και τον πιο απαιτητικό. Η ποικιλία στο σχεδιασμό των ποδοσφαιριστών (πρόσωπο) και των ομάδων (εμφάνιση) είναι εξίσου καλή, αν και για το τελευταίο θα σας παραπέμψω στην εξαίρετη παρουσίαση του FIFA 2000 στο "PC Master" Δεκεμβρίου, από τον αγαπητό συνάδελφο Ηλία Καφούρο (μακάρι η τέχνη του στο FIFA να ήταν ανάλογη της υψηλής ικανότητάς του στην αρθρογραφία...), όπου εκφράζονται οι δικαιολογημένες ενστάσεις του επί του θέματος... (Για όσους δεν κατάλαβαν, ο ανωτέρω υπαινιγμός αποτελεί το δικό μου πικρόχολο σχόλιο για την οδυνηρή ήττα που υπέστην από αυτόν στο ματς διεκδίκησης του άρθρου του FIFA 2000. Αλλά πού θα μου πάει... Δεν θα μου παραχωρήσει κάποτε το δικαίωμα για ρεβάνς; Μου χα χα χα! Θα δει τι έχει να πάθει!)



Επειτα από μακρόχρονη έρευνα, ανακαλύψαμε τον Καφουριάν, μακρινό εξάδελφο από το Κουρδιστάν γνωστού συντάκτη (ονόματα δεν λέμε, οικογένειες δεν θίγουμε!). Παροιμιώδης ομοιότης! Δεν συμφωνείτε;

ΜΙΑ ΜΕΓΑΛΗ ΕΥΚΑΙΡΙΑ ΤΟΥ RONALDO ΤΕΛΕΙΩΝΕΙ ΑΔΟΞΑ... ΤΟ 1-0 ΠΑΡΑΜΕΝΕΙ (ΗΧΟΣ)

Εδώ οι αντίπαλοι κονταροχτυπιούνται σκληρά, χωρίς κανένας να αναδεικνύεται νικητής. Και τα δύο FIFA μας έχουν συνηθίσει σε πολύ ενδιαφέροντα soundtracks, επίσης τα ηχητικά εφέ στη διάρκεια του αγώνα παραμένουν κατά ένα μεγάλο ποσοστό τα ίδια, ενώ η διαφορά σε όσα αλλάζουν είναι στην ουσία ανεπαίσθητη. Οσο για το σχολιασμό, τόσα χρόνια παράγει εξομοιωτές ποδοσφαίρου η ΕΑ, ακόμη δεν κατάφερε να διορθώσει τα εκτός τόπου και χρόνου σχόλια που ακούγονται συχνά πυκνά από τους εκφωνητές. Ας ελπίσουμε πως στο FIFA 2001 η κατάσταση θα είναι διαφορετική...

ΜΟΝΟΣ ΜΠΡΟΣΤΑ ΣΤΟ ΤΕΡΜΑ ΚΑΙ... 2-0! (AI - PHYSICS)

Το πρώτο που ξεχωρίζει είναι η αυξημένη νοημοσύνη του τερματοφύλακα. Πλέον οι έξοδοι είναι συνηθέστερες, οι επεμβάσεις πιο αποτελεσματικές, όμως μερικές φορές θα σας έρχεται στο νου η εντύπωση πως "πάλι το 'έπνιξε' ο άτιμος! Ούτε ο Μιχόπουλος να ήταν...", μολονότι θα έχει προηγηθεί του γκολ μία θεαματική βουτιά. Η κατάσταση δεν είναι τόσο τραγική όσο στο FIFA 99. (Αυτά τα loose ball θα μου μείνουν αξέχαστα, για την ικανότητά τους να εκνευρίζουν τον αντίπαλο - δεν είναι και λίγο να βλέπεις τον επιθετικό να σουτάρει εκτός μεγάλης περιοχής και ο τερματοφύλακάς σου να αφήνει το χαλαρό σουτ να περνά μέσα από τα πόδια του, καταλήγοντας στο τέρμα...) Παρ' όλα αυτά, η βελτίωση αυτή ήταν αναμενόμενη, αφού αποτελούσε ένα από τα δημοφιλέστερα αιτήματα των ποδοσφαιρόφιλων προς τους προγραμματιστές. Ωστόσο, δεν διορθώθηκε η συμπεριφορά του τερματοφύλακα όταν γίνεται πανικός στη μικρή περιοχή. Ως συνήθως, ο τερματοφύλακας αγνοεί παντελώς την ύπαρξη της μπάλας και προτιμά... να ψήσει έναν καφέ, καθώς οι συμπαίκτες του προσπαθούν να αποτρέψουν το μοιραίο. Το γκολ είναι κάτι περισσότερο από σίγουρο...

Το FIFA 2000 προσφέρει πολύ περισσότερα από πλευράς τεχνολογίας σε σύγκριση με τον πρόγονό του FIFA 99, όμως υποπίπτει και σε σοβαρότατα λάθη στον τομέα του gameplay.

Ικανοποιημένοι θα μείνετε και από την αυξημένη υπακοή στους φυσικούς νόμους από πλευράς παικτών στο FIFA 2000 έναντι του '99. Δεν αποκλείεται να δείτε τον παίκτη σας να σωριάζεται στο έδαφος έπειτα από σφιχτούς εναγκαλισμούς με την μπάλα (κοινώς, του ήρθε η μπάλα -μετά από σουτ- στο πρόσωπο, την κοιλιά, ή τέλος πάντων σε άλλα ευαίσθητα σημεία του ανδρικού σώματος!). Αυτό που σίγουρα θα σας απογοητεύσει είναι...

ΣΤΙΓΜΙΑΙΑ ΑΔΡΑΝΕΙΑ ΑΠΟ ΤΟΥΣ ΑΜΥΝΤΙΚΟΥΣ, ΚΑΙ ΤΟ FIFA 99 ΜΕΙΩΝΕΙ ΣΕ 2-1 (ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ ΠΑΙΚΤΩΝ)

...η αδιαφορία και η αδράνεια όλων των παικτών της ομάδας σας εκτός αυτού που χειρίζεστε. Πρόκειται για ένα χαρακτηριστικό που δύσκολα θα εντοπίσετε, αλλά εάν σας το επισημάνουν, θα διαπιστώσετε ιδίοις όμμασι πως είναι πέρα για πέρα αληθινό. Τι εννοώ με τα ανωτέρω; Οτι, σε αντίθεση με το FIFA 99, στο FIFA 2000 οι παίκτες της ομάδας σας δεν κάνουν τίποτα άλλο από το να παρακολουθούν τον αγώνα κινούμενοι μονάχα στο γήπεδο, περιμένοντας εσάς να πάρετε τον έλεγχό τους για να δράσουν. Αλλη περίπτωση για να κάνουν τζαρτζάρισμα, τάκλιν, κεφαλιά ή οτιδήποτε άλλο δεν υπάρχει, παρά μόνο κάτω από δική σας ΑΜΕΣΗ εντολή. Στο FIFA 99 αρκούσε το πάτημα του αντίστοιχου κουμπιού δράσης (τζαρτζάρισμα ή τάκλιν) για να δημιουργηθεί η προδιάθεση στους παίκτες της ομάδας σας για ανάλογη δράση. Δεν ήταν απόλυτη ανάγκη να ελέγχετε το συγκεκριμένο παίκτη για να κοπεί π.χ. ο επιθετικός. Τώρα πια επιβάλλεται να κάνετε αδιάκοπες αλλαγές παικτών (όταν αμύνεστε), ώστε να προλάβετε να αντιδράσετε με το σωστό τρόπο. Το παιχνίδι μετατρέπεται σε έναν αγώνα δρόμου με αντίπαλο το πληκτρολόγιο. Κι αν ήταν μόνο αυτό... Συχνά ο κατάλληλος παίκτης δεν είναι αυτός που σας δίνεται με το πρώτο πάτημα του πλήκτρου. Οι προγραμματιστές προφανώς δεν έλαβαν υπόψη τον παράγοντα "επέλαση", έτσι θα σας δίνεται ο κοντινότερος στην μπάλα παίκτης, έστω κι αν τον έχει ήδη ξεπεράσει ο επιτιθέμενος. Πιστέψτε με, αν παίξετε με καλό αντίπαλο, θα δεχθείτε πολλά γκολ εξαι-

FIFA 2000 vs FIFA 99

TEAM MANAGEMENT
STARTING LINE-UP

Player	Pos	Status	SPD	SHT	Overall
5 N.Kostenoglou	CB	Start	5	3	45
2 T.Dellas	LB	Start	4	2	42
8 T.Savevski	RM	Start	4	4	49
23 V.Lakis	CM	Start	5	4	49
6 D.Markos	LM	Start	5	3	46
11 D.Nikolaidis	RF	Start	5	5	42
13 Pele	CF	Start	7	7	64
7 C.Maladenis	LF	Start	4	3	47
15 X.Mihailidis	GK	Subst	4	2	36
12 H.Kopitsis	CM	Subst	4	4	48
10 D.Ciric	AM	Subst	5	3	47

AEK Athens

Υστερα από μία μικρή αλλαγή, οι τρεις επιθετικοί της ΑΕΚ: Νικολαΐδης, Μαλαδένης και... Pele!

τίας αυτών των δύο αδυναμιών: αδράνεια παικτών, λανθασμένη μεταβίβαση ελέγχου. Η μεν δεύτερη είναι κληρονομιά των FIFA, η πρώτη όμως διαμορφώθηκε επίτηδες, αφού η ενεργητικότητα των παικτών προϋπήρχε στο FIFA 99 και αφαιρέθηκε παραδόξως στο 2000. Πολύ θα ήθελα να μάθω με ποιο σκεπτικό...

ΚΑΙ ΤΟ 3-1 ΑΠΟ ΤΗ ΝΕΑ ΜΕΤΑΓΡΑΦΗ ΤΟΥ FIFA 2000! (ΠΡΩΤΑΘΛΗΜΑΤΑ - ΠΛΗΘΩΡΑ ΠΑΙΚΤΩΝ)

Θετικότατες μπορούν να χαρακτηριστούν η προσθήκη των νέων εθνικών πρωταθλημάτων καθώς επίσης η συλλογή με τις κλασικές ομάδες της ιστορίας του παγκόσμιου ποδοσφαίρου. Μπορούμε πια να παίζουμε με την αγαπημένη μας ομάδα της Α' Εθνικής με αντίπαλο όποια ομάδα βάλει ο νους μας, είτε αυτή είναι η Fenerbahce (να βγάλουμε το άχτι μας, σε περίπτωση που έχουμε τίποτα ενάντια στους προσφιλείς μας γείτονες) είτε η Βραζιλία του Πελέ. Μπορεί το FIFA '99 να μη διέθετε τέτοια ποικιλία, όμως οι συνθέσεις και τα στατιστικά των ομάδων ήταν πιο προσεγμένα. Ετσι, δεν κινδύνευε ο Μπορέλι να βρεθεί άξαφνα στον Απόλλωνα, ούτε ο Μοκόγκο (;!) στον ΠΑΟΚ... Αλλα για να μη θεωρηθεί πως μεροληπτώ, αναγνωρίζω πως η προσπάθεια είναι αξιέπαινη και με επαρκή συνέπεια. Σίγουρα στο μέλλον θα δοθεί ακόμη μεγαλύτερη έμφαση. Επιπλέον, ποιος δεν θα ήθελε να μπορεί να αναπαράγει κλασικά ποδοσφαιρικά ματς, δίνοντάς τους ίσως και την κατάληξη που αυτός επιθυμεί;

ΛΑΘΟΣ ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑ ΑΠΟ ΠΛΕΥΡΑΣ ΑΜΥΝΟΜΕΝΩΝ ΚΑΙ Η ΔΙΑΦΟΡΑ ΜΕΙΩΝΕΤΑΙ ΣΤΟ ΕΝΑ ΓΚΟΛ: 3-2 (TEAM MANAGEMENT)

Ξέρετε πολύ καλά σε τι αναφέρομαι. Το σύστημα με τις προωθήσεις και τις μετατοπίσεις κάθε παίκτη ξεχωριστά στον αγωνιστικό χώρο καταργήθηκε. Στη θέση του έχει τεθεί ένα αντίστοιχο που επιτρέπει μικρές μονάχα υποδείξεις για τη στρατηγική της ομάδας και τις κινήσεις των παικτών. Μολονότι φαντάζει πιο εντυπωσιακό, έπειτα από σχετική ενασχόληση με το θέμα θα καταλήξετε να αναπολείτε τα περασμένα!

ΚΑΙ Η ΠΟΛΥΠΟΘΗΤΗ ΙΣΟΦΑΡΙΣΗ: 3-3! (ΒΑΘΜΟΣ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ)

Στην προσπάθειά της η ΕΑ να κάνει το FIFA κατά το δυνατόν ρεαλιστικότερο, παραμέλησε έναν ουσιώδη παράγοντα: το βαθμό δυσκολίας. Οι διαβαθμίσεις της δυσκολίας παραμένουν ίδιες σε όνομα αλλά σε σύγκριση με του FIFA 99 η δυναμικότητά τους είναι αισθητά μικρότερη. Οσοι τα βρίσκατε σκούρα στο World Class του FIFA 99 τώρα θα δείτε πως όλα είναι πολύ απλούστερα στην πορεία προς την επικράτηση. Ενώ όσοι λίγο έως πολύ καταφέρνατε να νικάτε θα απογοητευθείτε από την έλλειψη επαρκούς ανταγωνισμού από τον υπολογιστή. Η αναζήτηση ανθρώπινου αντιπάλου είναι η μόνη λύση. Δεν είναι όμως η καλύτερη, ούτε είμαστε υποχρεωμένοι να την υποστούμε αδιαμαρτύρητα. Ανάμεσα σε ρεαλισμό και gameplay προτιμώ να υπερτερεί το δεύτερο, σε μια αναλογία εντός του πλαισίου της λογικής. Φαίνεται πως η ΕΑ έχει αντίθετη άποψη.

ΤΟ ΑΠΟΦΑΣΙΣΤΙΚΟ ΧΤΥΠΗΜΑ ΣΤΑ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΛΕΠΤΑ ΤΟΥ ΑΓΩΝΑ ΚΑΙ... 3-4! (ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ)

Στα θετικά αυτού του τομέα συγκαταλέγεται η ενσωμάτωση ρύθμισης για το κλασικό λάθος των περισσότερων παικτών ανεξαρτήτως δυναμικότητας: Σε πιθανή διεκδίκηση της μπάλας (πάσα ή σέντρα), ο κάτοχος της μπάλας δεν αντιλαμβανόταν πως έχει την μπάλα στην κατοχή του και πατούσε το πλήκτρο τζαρτζαρίσματος για να την κλέψει από τον αντίπαλο, το οποίο -για κακή του τύχη- ισοδυναμούσε με σουτ! Ευτυχώς, το πρόβλημα αυτό έχει ελαττωθεί σημαντικά στο FIFA 2000. Αλλά, επειδή ουδέν καλόν αμιγές κακού, η ρύθμιση αυτή προκάλεσε ένα επιπρόσθετο πρόβλημα: Αν, αμυνόμενοι, προσπαθήσετε να αλλάξετε εντολή άμυνας από τζαρτζάρισμα σε τάκλιν (π.χ. επειδή βλέπετε πως ο επιθετικός ξεφεύγει), ο υπολογιστής αρνείται πεισματικά να εκτελέσει άμεσα την εντολή! Απαιτεί τουλάχιστον δύο δευτερόλεπτα αδράνειας για να πράξει όσα του ζητήσατε. Ο χρόνος αυτός είναι υπεραρκετός για να διαφύγει ο επιθετικός χωρίς γρατσουνιά, κατευθυνόμενος προς την εστία σας. Καταλαβαίνετε, πιστεύω, πόσο εκνευριστικό μπορεί να γίνει αυτό το bug (;) σε έναν αγώνα, ειδικά εάν εξαιτίας του ανωτέρω προβλήματος δεχθείτε γκολ! Το ύψιστο λάθος που σημειώθηκε εδώ είναι η απομάκρυνση κάθε είδους ντρίμπλας, αφήνοντας μονάχα τρεις (ουσιαστικά δύο, αφού η τρίτη είναι ελάχιστα λειτουργική). Το

Ο ΕΞΕΛΛΗΝΙΣΜΟΣ ΤΟΥ FIFA 2000

Η προσπάθεια εξελληνισμού του FIFA 2000 μόνο θετική μπορεί να χαρακτηριστεί. Ελπίζουμε πως ανάλογες προσπάθειες θα γίνουν και σε μεταγενέστερους τίτλους. Παρ' όλο όμως που οι προθέσεις ήταν ευγενείς, το αποτέλεσμα δεν κρίνεται ως το καλύτερο δυνατό. Ο σχολιασμός σίγουρα μπορεί να επιδεχθεί βελτίωσης, ενώ οι μεταφράσεις των όρων (μπορεί να χαρίζουν ευχάριστη διάθεση σε όσους τις διαβάζουν, αλλά...) πλήττουν τη σοβαρότητα του τίτλου με τις αδυναμίες τους. Προσωπικά προτιμώ την αγγλική έκδοση! Για όσους λοιπόν προτιμούν τον παλιό, καλό John Motson, η EA SPORTS διαθέτει από το site της ένα αρχείο (διόλου ευκαταφρόνητου μεγέθους: 90MB) που επαναφέρει το σχολιασμό του πασίγνωστου πια εκφωνητή. Κι επειδή πάντα φροντίζουμε τους αναγνώστες μας, όσοι δεν επιθυμούν να ξημεροβραδιάζονται μπροστά στον υπολογιστή κατεβάζοντάς το μπορούν να το προμηθευτούν από το δεύτερο συνοδευτικό CD του επόμενου "PC Master"!

ΚΑΙ ΕΝΑ ΤΙΡ ΓΙΑ ΤΟ FIFA 2000!





Κατά τη διείσδυση (στην αντίπαλη περιοχή, ΕΝΝΟΕΙΤΑΙ!) προτιμήστε να κινείστε με γρήγορα ζιγκ-ζαγκ (πάνω δεξιά, κάτω δεξιά, πάνω δεξιά κ.ο.κ.). Αν το κάνετε αρκετά γρήγορα, θα αποφεύγετε το 80% των τάκλιν του αντιπάλου, ειδικά αν πρόκειται για ανθρώπινο αντίπαλο. Χρησιμεύει και για αποφυγή τζαρτζαρισμάτων, με μικρότερο όμως ποσοστό επιτυχίας.

στοιχείο που έκανε το FIFA 99 να ξεχωρίζει από τους ανταγωνιστές, που έκανε τους κορυφαίους παίκτες του να αναδεικνύονται από το πλήθος και να χαρίζουν θέαμα στο σπορ, ήταν η μεγάλη ποικιλία στις ντρίπλες. Καθεμία με την ιδιαιτερότητά της, τις ορισμένες συνθήκες που απαιτούνταν για να "πιάσει", μα όλες εντυπωσιακές! Ολα τα ανωτέρω ξεχάστε τα... Το FIFA 2000 τα "δολοφονεί"! Κατά τη γνώμη μου, η απόφαση για την απομάκρυνσή τους ήταν εγκληματική. Ελπίζω σε επαναφορά τους σε επόμενη έκδοση. Καλοδεχούμενο και οποιοδήποτε patch, αρκεί να κάνει τη δουλειά του!

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΙΚΑ

Ισως από υπερβάλλοντα ζήλο η EA SPORTS έκανε κάποια λάθη στην απόπειρα βελτιστοποίησης της, γνωστής ανά την υφήλιο, πετυχημένης συνταγής με το όνομα FIFA. Το FIFA 2000 προσφέρει πολύ περισσότερα από πλευράς τεχνολογίας σε σύγκριση με τον πρόγονό του FIFA 99, όμως υποπίπτει και σε σοβαρότατα λάθη στον τομέα του gameplay. Αποτέλεσμα είναι η αλλοίωση της φυσιογνωμίας του παιχνιδιού προς κάτι πιο προσφιλές στον απλό χρήστη, πιο ρεαλιστικό και σίγουρα πιο εντυπωσιακό, αλλά με λιγότερο βάθος στο gameplay. Η λύση, πάντως, δεν είναι να αγνοήσουμε τον τίτλο, για να καταλάβουν οι προγραμματιστές πως κάτι έκαναν λάθος. Αλλωστε, με τον ένα ή τον άλλο τρόπο, το FIFA 2000 θα βρεθεί στο CD-ROM σχεδόν κάθε sports gamer. Ούτε πρέπει να παρακαλούμε τον Θεό να έλθει η θεία φώτιση στους προγραμματιστές του FIFA και να αντιληφθούν μόνοι τους το λάθος. Το site της EA το ξέρετε (www.easports.com), κάνετε εκεί μια επίσκεψη και εκφράστε τα παράπονά σας (ελπίζουμε στο FIFA 2001 να έχουν εισακουστεί)!

ΤΟ ΔΕΛΤΙΟ ΚΑΙΡΟΥ, ΜΙΑ ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΟΥ "PC MASTER"



Η βροχή στο FIFA 99...



...και στο 2000. Η διαφορά στην απεικόνιση του γηπέδου είναι ολοφάνερη.

ON-LINE ΔΗΜΟΠΡΑΣΙΕΣ

1...2...3... κατακυρώνεται στο "PC Master"!

Σήμερα, που η οικονομία παίζει όλο και σημαντικότερο ρόλο στην κοινωνία που ζούμε, νέες μέθοδοι διεύρυνσης κάθε είδους οικονομικών συναλλαγών εφευρίσκονται διαρκώς. Το Διαδίκτυο και πάλι πρωτοπορεί, και εδώ και δύο-τρία χρόνια είναι το μέσο όπου διαδραματίζονται σκληρές μάχες για την απόκτηση μιας κάρτας γραφικών, ενός σπάνιου βιβλίου, αλλά ακόμη κι ενός τεχνητού νεφρού ή ενός ολόκληρου υποβρυχίου! Εμείς αρκεστήκαμε σε ένα κομψό, αρχαίο ελληνικό βραχιόλι!

του Παναγιώτη Σ. Ανδριανέση
pandri@compupress.gr





Οι πιο πολλοί από εσάς έχετε παρακολουθήσει δημοπρασία. Αν όχι από κοντά, στις αίθουσες όπου πραγματοποιούνται, τότε σίγουρα στην τηλεόραση, τις μεταμεσονύκτιες ώρες και σε κανάλια με χαμηλή -γενικά- τηλεθέαση, η οποία όμως αυξάνει κατά τη διάρκεια της μετάδοσης των δημοπρασιών. Μη φοβάστε, δεν θα διαβάσετε στη συνέχεια για το πώς θα αγοράσετε το καλύτερο χαλί ή τη λάμπα των ονείρων σας. Εδώ θα βρείτε τα πάντα για τις ηλεκτρονικές δημοπρασίες, τις δημοπρασίες εκείνες δηλαδή που διεξάγονται on-line στο Internet!

ΠΕΡΙ ΤΙΝΟΣ ΠΡΟΚΕΙΤΑΙ;

Πριν να προχωρήσουμε, όμως, θα ήταν καλό να δώσουμε κάποιους βασικούς ορισμούς. Κατά τη διαδικασία της δημοπρασίας ένα αγαθό (προϊόν) εκτίθεται δημόσια προς πώληση με τιμή που καθορίζεται ελεύθερα, ξεκινώντας από ένα ελάχιστο ποσό, και τελικά αγοράζεται από εκείνον που, σε συγκεκριμένο και περιορισμένο χρονικό διάστημα, καθορισμένο εκ των προτέρων, κάνει τη μεγαλύτερη προσφορά (δίνει το υψηλότερο ποσό).

Οπως προαναφέραμε, στο κείμενο που ακολουθεί θα ασχοληθούμε με τις δημοπρασίες on-line, δηλαδή με εκείνες που διεξάγονται στον κυβερνοχώρο (σε κάποιο Web site). Σε αυτές -όπως φυσικά και στις συμβατικές δημοπρασίες του... πραγματικού κόσμου- μπορούν να συμμετέχουν τόσο φυσικά πρόσωπα (άτομα, ιδιώτες) όσο και κάθε είδους νομικά πρόσωπα (εταιρίες, οργανισμοί κ.λπ.).

Μιλώντας για μεγάλες επιχειρήσεις, τα προϊόντα που μπορούσαν να τεθούν σε δημοπρασία ήταν οπωροκηπευτικά, κρασί, ξύλο, χημικά κ.ά., ενώ οι ιδιώτες αρχικά περιορίζονταν συνήθως σε δημοπρασίες έργων τέχνης, γραμματοσήμων, σπάνιων βιβλίων κ.λπ.

Σήμερα, όμως, λίγα μόλις χρόνια μετά την εμφάνιση των πρώτων Web sites, τα οποία φιλοξενούν δημοπρασίες on-line, το φάσμα των προϊόντων που μπορεί να βρει κάποιος και να "χτυπήσει" είναι τεράστιο.

Τέλος, κλείνοντας αυτή την εισαγωγή, θα πρέπει να προσθέσουμε ότι αυτός που πραγματοποιεί μία δημοπρασία, ως μεσάζων ή μεσολαβητής (η εταιρία, στο site της οποίας διεξάγεται μία on-line δημοπρασία), δικαιούται προμήθειας επί της τελικής τιμής πώλησης του προϊόντος.

ΚΑΙ ΕΔΩ ΤΟ INTERNET;

Μέχρι σήμερα ο αριθμός των ατόμων που ενδιαφέρονταν για δημοπρασίες παρέμενε περιορισμένος, αφού αυτές πραγματοποιούνταν σε λίγα, συγκεκριμένα μέρη. Την κατάσταση αυτή, όμως, ήρθε να αλλάξει το Διαδίκτυο.

Η on-line δημοπρασία έχει τις ρίζες της στα τέλη της δεκαετίας του '80, όταν άρχισαν να δημιουργούνται και να αναπτύσσονται τα διάφορα Usenet Newsgroups, αλλά και να αυξάνει ο όγκος των ηλεκτρονικά διακινούμενων μηνυμάτων (e-mails). Βέβαια, τα πράγματα τότε ήταν σε νηπιακό επίπεδο, αφού οι τεχνικές δυσκολίες της εποχής (έλλειψη επικοινωνίας σε πραγματικό χρόνο) δεν επέτρεπαν πραγματικό ανταγωνισμό μεταξύ των συμμετεχόντων.

Μόνο κατά τα μέσα της δεκαετίας του '90 η ανάπτυξη της τεχνολογίας επέτρεψε την έναρξη διεξαγωγής πραγματικών on-line δημοπρασιών, αφού και το κατάλληλο λογισμικό αναπτύχθηκε και οι χρήστες του Internet είχαν πια τη δυνατότητα να επικοινωνούν εύκολα και γρήγορα σε πραγματικό χρόνο, με τη βοήθεια των διάφορων προγραμμάτων πλοήγησης του World Wide Web (Mosaic, Netscape Navigator, Microsoft Internet Explorer).

Με απλά λόγια θα μπορούσαμε να πούμε ότι η ηλεκτρονική δημοπρασία (on-line auctioning) συνδυάζει το παραδοσιακό σύστημα δημοπρασιών με τις μεγάλες δυνατότητες και ευκολίες των ηλεκτρονικών συναλλαγών, λύνοντας ταυτόχρονα σημαντικά προβλήματα, όπως αυτά του χρόνου και της απόστασης.

Με απλά λόγια θα μπορούσαμε να πούμε ότι η ηλεκτρονική δημοπρασία (on-line auctioning) συνδυάζει το παραδοσιακό σύστημα δημοπρασιών με τις μεγάλες δυνατότητες και ευκολίες των ηλεκτρονικών συναλλαγών, λύνοντας ταυτόχρονα σημαντικά προβλήματα, όπως αυτά του χρόνου και της απόστασης.

Σε μία on-line δημοπρασία μπορεί κάποιος να βρει οτιδήποτε θα έβρισκε και σε μία συμβατική, χωρίς σχεδόν κανέναν περιορισμό χρόνου, τόπου, είδους κ.ο.κ.

Αν θέλαμε να χωρίσουμε τις ηλεκτρονικές δημοπρασίες ως προς το πού απευθύνονται, θα λέγαμε πως τα είδη τους είναι τρία:

➤ δημοπρασίες μεταξύ ιδιωτών (person to person auctioning)

➤ δημοπρασίες μεταξύ επιχειρήσεων και ιδιωτών (busines to person auctioning)

➤ δημοπρασίες μεταξύ επιχειρήσεων (business to business auctioning)

Εκεί όπου αυτή τη στιγμή βρίσκεται το επίκεντρο του ενδιαφέροντος (γι' αυτό άλλωστε και σας ετοιμάσαμε αυτό το κείμενο!) είναι ο τομέας των on-line δημοπρασιών person to person.

Επίσης, κάθε ηλεκτρονική δημοπρασία, ανάλογα με το ποσό της προμήθειας (insertion fee) που δίνει, καταρχήν, ο πωλητής στην εταιρία η οποία μεσολαβεί για τη δημοπρασία (φιλοξενώντας στο site της την όλη διαδικασία), μπορεί να είναι:

- κανονική δημοπρασία (regular): Το ποσό της προμήθειας είναι ανάλογο με την αρχική τιμή του προϊόντος (βλ. σχετικό πίνακα για το eBay).
- δημοπρασία με πλαφόν (reserve price): Το ποσό της προμήθειας είναι ανάλογο με το πλαφόν (μία ελάχιστη τιμή που καθορίζει, αν θέλει, από την αρχή ο πωλητής για το προϊόν που θέτει σε δημοπρασία, χωρίς να είναι υποχρεωμένος να τη δημοσιοποιήσει, και η οποία αν δεν δοθεί από κανέναν πλειοδότη, ο πωλητής έχει δικαίωμα να αποσύρει το προϊόν).
- δημοπρασία τύπου ντατς (dutch): Εδώ ο πωλητής διαθέτει προς πώληση περισσότερα του ενός ομοειδή προϊόντα, τα οποία μπορούν να αγοραστούν ένα προς ένα, οπότε το ποσό

Ενα ακόμη Web site το οποίο φιλοξενεί ηλεκτρονικές δημοπρασίες. Πρόκειται για το EZbid.

ΠΩΣ ΘΑ ΠΛΗΡΩΣΩ;

Οι δύο πιο συνηθισμένοι τρόποι πληρωμής είναι οι ακόλουθοι:

1) Μέσω τράπεζας. Ο αποστολέας επισκέπτεται την κοντινότερη σε αυτόν τράπεζα, συμπληρώνει μία αίτηση και προσκομίζει τα σχετικά έγγραφα, τα οποία αποδεικνύουν αφ' ενός την ταυτότητα του αποστολέα και αφ' ετέρου τα στοιχεία του παραλήπτη-δικαιούχου του χρηματικού ποσού. Κατόπιν δίνει τα στοιχεία του παραλήπτη-δικαιούχου του χρηματικού ποσού (την πόλη και χώρα προορισμού), καθώς και έναν αριθμό τραπεζικού λογαριασμού του δικαιούχου (τον έχει λάβει από τον προηγούμενο κάτοχο του αντικειμένου) μαζί βέβαια με τα στοιχεία του συγκεκριμένου υποκαταστήματος της τράπεζας απ' όπου θα πληρωθεί ο δικαιούχος, και παραδίδει το ποσό που πρέπει να πληρώσει. Στο σημείο αυτό υπάρχουν δύο τρόποι για να πληρωθεί, τελικά, ο (προηγούμενος) κάτοχος του αντικειμένου: με τραπεζική επιταγή (η προμήθεια της τράπεζας ξεκινά από 5.000 δρχ. και ανεβαίνει ανάλογα με το ποσό) και τηλεφωνική εντολή (suift) (η προμήθεια της τράπεζας ξεκινά από 8.000 δρχ. και ανεβαίνει ανάλογα με το ποσό).

2) Μέσω ξένων εταιριών τηλεπληρωμής, οι οποίες έχουν εκπροσώπηση στη χώρα μας, όπως η Western Union Financial Services. Η Western Union είναι ίσως ο ταχύτερος τρόπος για να στείλει (αλλά και να λάβει) κάποιος ιδιώτης χρήματα παγκοσμίως, καθώς δίνει τη δυνατότητα ηλεκτρονικής λήψης ή αποστολής χρημάτων από/προς το εξωτερικό (σε περισσότερες από 165 χώρες) ή εντός της χώρας, καλύπτοντας ανάγκες μεταφοράς χρημάτων διάφορων κατηγοριών πελατών (π.χ. ταξιδιώτες, τουρίστες, φοιτητές, μετανάστες, στελέχη επιχειρήσεων κ.ά.), που χρειάζονται χρήματα σε λίγα λεπτά της ώρας, σε όλον τον κόσμο. Πρόκειται για τη μεγαλύτερη εταιρία παγκοσμίως στις ηλεκτρονικές μεταφορές χρημάτων (εμβάσματα), με περισσότερα από 50.000 σημεία εξυπηρέτησης, πολλά από τα οποία λειτουργούν με διευρυμένα ωράρια σε περισσότερες από 165 χώρες σε όλον τον κόσμο, η οποία στέλνει εκατομμύρια εμβάσματα ετησίως, σε διάστημα λίγων λεπτών της ώρας. Η διαδικασία αποστολής χρημάτων είναι απλή: Ο αποστολέας επισκέπτεται το κοντινότερο σημείο εξυπηρέτησης (υποπράκτορα) της Western Union και συμπληρώνει μία αίτηση με τα στοιχεία του, τα στοιχεία του παραλήπτη-δικαιούχου του χρηματικού ποσού (την πόλη και χώρα προορισμού) και την παραδίδει μαζί με το ποσό που θέλει να μεταφέρει (συν τα έξοδα εξυπηρέτησης, περίπου 4.000 δρχ.). Τα στοιχεία αυτά πληκτρολογούνται στο ηλεκτρονικό σύστημα της Western Union, το οποίο δέχεται την εντολή και δίνει στον αποστολέα κάποιον κωδικό αριθμό ελέγχου για το συγκεκριμένο έμβασμα. Την ίδια στιγμή τα χρήματα είναι διαθέσιμα και μπορούν να πληρωθούν στον παραλήπτη σε κάποιο άλλο σημείο του κόσμου, αφού αυτός αναφέρει τον δεκαψήφιο αριθμό που παίρνει ο αποστολέας από την WU (αναγράφεται επάνω στην απόδειξη). Στην Αθήνα ανάμεσα στους συνεργάτες της Western Union συγκαταλέγονται οι ακόλουθοι: Α-Β Βασιλόπουλος, Change Star, Eurobank, Eurocambio, Τράπεζα Εργασίας, Τράπεζα Κύπρου. Αναλυτικό κατάλογο των συνεργατών της Western Union στην ελληνική επικράτεια μπορείτε να βρείτε στην ηλεκτρονική διεύθυνση www.westernunion.gr/ greek/ in_greece.htm.





Τα υποκαταστήματα της Western Union στο Granada Hills της Καλιφόρνια. Από το Rite Aid ο κ. Plamen Arsoff παρέλαβε το ποσό που του στείλαμε, μέσα σε λίγα λεπτά της ώρας!

της προμήθειας είναι ανάλογο με το ελάχιστο "χτύπημα" επί τη συνολική ποσότητα των προϊόντων που βρίσκονται προς δημοπράτηση.

EBAY: ΠΡΩΤΟ ΚΑΙ ΜΕ ΔΙΑΦΟΡΑ

Πολλά είναι σήμερα τα Web sites όπου μπορεί κανείς να διεκδικήσει ό,τι του αρέσει σε μια ηλεκτρονική δημοπρασία. Το μεγαλύτερο και πιο γνωστό όμως είναι το eBay (www.ebay.com), το οποίο πραγματοποιεί on-line δημοπρασίες του τύπου person to person εδώ και 3 χρόνια. Διαθέτει σχεδόν 4 εκατομμύρια είδη προς δημοπράτηση, ταξινομημένα σε 1.630 κατηγορίες, και έχει ήδη καταφέρει να αποτελείται από σχεδόν 4 εκατομμύρια "μέλη".

Η αξία της εταιρίας σήμερα υπολογίζεται σε 1 δισεκατομμύριο δολάρια και πρόσφατα εισήλθε στο χρηματιστήριο!

Οπως αναφέρεται χαρακτηριστικά και στο ίδιο το site του eBay, πρόκειται για τη μεγαλύτερη και την καλύτερη person to person on-line εμπορική κοινότητα, καθώς εκεί ο καθένας δεν θα βρει μόνο ό,τι ζητά ή θα πουλήσει ό,τι δεν επιθυμεί πια να κατέχει, αλλά ταυτόχρονα θα γνωρίσει νέους φίλους και θα ανοίξει μαζί τους διάλογο για πολλά και ενδιαφέροντα θέματα στα περισσότερα από 20 message boards (ηλεκτρονικούς πίνακες ανακοινώσεων).

Για να πάρετε μια ιδέα από το eBay, αρκεί να το φανταστείτε σαν μία υπεραγορά, στην οποία όμως δεν απαιτείται να μετακινηθείτε για να φτάσετε, βρίσκεται μπροστά στα πόδια σας -ή καλύτερα... στα χέρια σας!- συνεχώς, 24 ώρες το εικοσιτετράωρο, 365 μέρες το χρόνο.

Οποιο προϊόν και να θελήσετε, μία εικονική βόλτα από το eBay είναι πια απαραίτητη, αν

ΠΡΟΜΗΘΕΙΑ eBAY

Αξία προϊόντος (αρχική τιμή σε δολάρια Η.Π.Α.)	Ποσό
0.01-9.99	0.25
10.00-24.99	0.50
25.00-49.99	1.00
50.00 και πάνω	2.00
Αυτοκίνητα	25.000
Ακίνητα	50.00

θέλετε να το αγοράσετε σε καλή τιμή, εύκολα και γρήγορα, χωρίς να χρειαστεί να χάσετε πολλές ώρες αναζητήσεων στα μαγαζιά, αλλά και αρκετό πολύτιμο χρόνο από τη δουλειά σας ή ακόμη και από τη διασκέδασή σας.

Εμείς "χτυπήσαμε" ένα αρχαίο ελληνικό βραχιόλι και στο ειδικό ένθετο, καθώς και στις εικόνες που συνοδεύουν το κείμενο αυτό, μπορείτε να πάρετε μια γεύση της συνολικής διαδικασίας. Ας δούμε, όμως, πώς μπορείτε κι εσείς να συμμετάσχετε σε μία ηλεκτρονική δημοπρασία!

ΠΩΣ ΘΑ "ΧΤΥΠΗΣΕΤΕ"

Σε μία παλαιού τύπου δημοπρασία δεν είναι δυνατόν να τεθούν ταυτόχρονα προς δημοπράτηση χιλιάδες είδη, ενώ αντίθετα αρκεί μια ματιά μόνο στους καταλόγους των πιο γνωστών Web sites που φιλοξενούν ηλεκτρονικές δημοπρασίες, για να πειστεί κάποιος για την ευρύτατη ποικιλία προϊόντων που είναι διαθέσιμα on-line.

Για να ξεκινήσετε να χτυπάτε ένα προϊόν που επιθυμείτε σε μία on-line δημοπρασία του eBay (ή και στα άλλα Web sites, τα οποία πραγματοποιούν δημοπρασίες στο Internet), καταρχήν, πρέπει να κάνετε εγγραφή, δίνοντας τα στοιχεία σας σε ειδική on-line φόρμα (registration) και λαμβάνοντας ένα όνομα (User ID), καθώς και έναν κωδικό πρόσβασης (password). Κατόπιν, τα βήματα που πρέπει να ακολουθήσετε είναι απλά και συγκεκριμένα:

➤ Οταν δείτε ένα προϊόν, το οποίο σας κινεί την περιέργεια ή το ενδιαφέρον, αρκεί ένα κλικ του ποντικιού επάνω του, έτσι ώστε να δείτε αναλυτικά στοιχεία γι' αυτό (και φωτογραφία του, αν υπάρχει).

➤ Μετά μπορείτε να ανατρέξετε στα σχόλια χρηστών, οι οποίοι έχουν αγοράσει στο παρελθόν προϊόντα από τον συγκεκριμένο πωλητή, τα οποία (σχόλια) αποθηκεύονται σε ξεχωριστό τμήμα του site για δική σας πληροφόρηση.

➤ Κατόπιν, αφού διαβάσετε παλαιότερα σχόλια για τον πωλητή του συγκεκριμένου προϊόντος που επιθυμείτε και καταλήξετε στην απόφαση να ξεκινήσετε το χτύπημα, προχωρήστε στο κάτω μέρος της οθόνης, που περιλαμβάνει την περιγραφή του προϊόντος, μέχρι να δείτε το ειδικό πλαίσιο (bidding box). Πατώντας επάνω με το ποντίκι θα σας ζητηθεί να δώσετε το User ID σας, καθώς και τον κωδικό σας και κατόπιν το ποσό με το οποίο θα κάνετε την πρώτη σας προσφορά.

➤ Εδώ θα πρέπει με μεγάλη προσοχή να εξετάσετε το ποσό που έχετε εισαγάγει για το πρώτο σας χτύπημα και μόνο αφού βεβαιωθείτε γι' αυτό να προχωρήσετε, πατώντας το ειδικό πλήκτρο Place Bid. Αμέσως μετά θα δείτε στην οθόνη σας αν είστε ο πλειοδότης τη συγκεκριμένη στιγμή.

➤ Καθώς θα περιμένετε για το κλείσιμο της δημοπρασίας (διαδικασία η οποία μπορεί να διαρκέσει αρκετές ημέρες), θα λαμβάνετε καθημερινά ένα e-mail, το οποίο θα σας ενημερώνει για τον πλειοδότη του προϊόντος που έχετε επιλέξει να διεκδικήσετε - μπορεί να είστε ακόμη εσείς ή να έχει γίνει άλλος χρήστης του eBay. Στο σημείο αυτό θα πρέπει να σημειώσουμε πως δεν πρέπει να ανησυχείτε και να αγωνιάτε, αλλά ούτε και να επαναπαύεστε: Πολλοί συνηθίζουν να χτυπούν κυριολεκτικά την τελευταία στιγμή, έτσι κάθε δημοπρασία είναι φυσικό να εξελίσσεται μέχρι και το τελευταίο λεπτό.

➤ "Going, going, gone!" Οταν η δημοπρασία κλείσει και είστε ο πλειοδότης, θα πρέπει να επικοινωνήσετε με τον πωλητή του συγκεκριμένου προϊόντος μέσα σε τρεις εργάσιμες ημέρες, αφού είστε υποχρεωμένος να τον πληρώσετε με το ποσό που έχετε προσφέρει (συχνά συν τα ταχυδρομικά έξοδα). Εκείνος, με τη σειρά του,

ΑΠΑΓΟΡΕΥΜΕΝΑ ΚΟΛΠΑ

Στη ζωή μας υπάρχει πάντα και... η πίσω πλευρά των πραγμάτων. Το ίδιο συμβαίνει και στον κυβερνοχώρο. Σπρωξίματα, αγκωνιές, χτυπήματα κάτω από τη ζώνη, όλα αυτά διαδραματίζονται και στον εικονικό κόσμο του Διαδικτύου, και σας διαβεβαιώ πως έχουν την ίδια, αν όχι μεγαλύτερη επίδραση, σε σχέση με τον πραγματικό κόσμο.

Ετσι, και στον τομέα των on-line δημοπρασιών υπάρχουν αρκετές τεχνικές, τις οποίες δεν θα σας συνιστούσαμε να χρησιμοποιήσετε, αλλά για να μην αισθάνεστε... έξω από το παιχνίδι, σας τις παρουσιάζουμε παρακάτω:

● Sniping: Κατά την πρακτική αυτή κάποιος χτυπά ένα προϊόν κυριολεκτικά την τελευταία στιγμή, ίσως δευτερόλεπτα πριν να τελειώσει η δημοπρασία του συγκεκριμένου προϊόντος. Κάτι τέτοιο, βέβαια, είναι νόμιμο, αλλά ταυτόχρονα μπορεί να μεταβάλει τον μέχρι τότε βέβαιο νικητή. Ετσι, ορισμένα sites, όπως αυτό του eBay, παρέχουν τρόπους για να προστατευθεί κάποιος: Απλώς δίνει εγκαίρως το μεγαλύτερο ποσό που πραγματικά θα μπορούσε και επιθυμούσε να πληρώσει για να αποκτήσει το συγκεκριμένο προϊόν, αλλά το χτύπημά του γίνεται κυριολεκτικά την τελευταία στιγμή, αυτόματα (proxy bid). Ετσι, κάποιος άλλος θα ξεπεράσει το δικό σας χτύπημα, μόνο αν δώσει μεγαλύτερο ποσό από αυτό που εσείς θα δίνατε ποτέ (άρα θα σας νικήσει "με το σπαθί" του). Θα πρέπει όμως να προλάβει να το κάνει και... πρακτικά, καθώς με τη διαδικασία proxy bid δεν έχει το χρόνο να ελέγξει την πορεία της διαδικασίας και να το κάνει, αφού θα απομένουν μόλις ελάχιστα δευτερόλεπτα για να λήξει η διαδικασία της δημοπρασίας!

● Shilling: Κατά την πρακτική αυτή ο πωλητής χτυπάει το προϊόν που ο ίδιος έχει θέσει προς δημοπράτηση. Αυτό μπορεί να το κάνει είτε ο ίδιος (με άλλα στοιχεία, είτε ένας φίλος εκ μέρους του. Με τον τρόπο αυτό μπορεί ακόμη και να αλλοιωθεί το αποτέλεσμα μίας δημοπρασίας, αφού μπορεί ο πλειοδότης να είναι τελικά ο ίδιος ο ιδιοκτήτης του προϊόντος ή ένα κοντινό του (φιλικό ή συγγενικό) πρόσωπο. Ετσι, ένας πωλητής μπορεί να μεταβάλει την πορεία μιας ηλεκτρονικής δημοπρασίας, αλλάζοντας γνώμη κατά τη διάρκειά της. Πρέπει να τονισθεί εδώ, βέβαια, πως τέτοιου είδους πρακτικές είναι εντελώς ανεπιθύμητες στα διάφορα sites που φιλοξενούν ηλεκτρονικές δημοπρασίες. Στην περίπτωση που το σύστημα αντιληφθεί κάτι σχετικό, ο συγκεκριμένος πωλητής διαγράφεται οριστικά από αυτό και δεν μπορεί ποτέ πια στο μέλλον να συμμετάσχει σε δημοπρασία του. Μάλιστα, τα μέλη του eBay ενθαρρύνονται να αναφέρουν με e-mail προς αυτό κάθε σχετική πληροφορία και στοιχείο που κατέχουν για πιθανή ύπαρξη ατόμων που έχουν προχωρήσει σε πρακτικές τύπου shilling στο σύστημα!



Yahoo!: Ενα από τα μέρη που δέχονται καθημερινά τις περισσότερες επισκέψεις στον Web εδώ και καιρό φιλοξενεί κι αυτό on-line δημοπρασίες.



Δεν θα μπορούσε να λείπει ένα μεγάλο ευρωπαϊκό site από το χώρο των on-line δημοπρασιών.

είναι φυσικά υποχρεωμένος να σας αποστείλει το προϊόν που έχετε επιλέξει και "κερδίσει".

ΠΩΣ ΘΑ ΠΟΥΛΗΣΕΤΕ

Αν πάλι επιθυμείτε να πουλήσετε κάποιο προϊόν που βρίσκεται στην κατοχή σας, αλλά το βαρεθήκατε ή οι ανάγκες σας έχουν αλλάξει ή απλώς αυτή την περίοδο χρειάζεστε χρήματα, τα πράγματα είναι και πάλι απλά. Τα βήματα που πρέπει να ακολουθήσετε είναι τα ακόλουθα:

➤ Καταρχήν, συγκεντρώστε οποιαδήποτε πληροφορία μπορεί να φανεί χρήσιμη στον πιθανό ενδιαφερόμενο-αγοραστή για το συγκεκριμένο προϊόν (έτος κατασκευής, εταιρία κατασκευής, αναλυτική περιγραφή, τυχόν ελαττώματα ή βλάβες κ.λπ.). Φανείτε ειλικρινής για να έχουν εμπιστοσύνη και οι άλλοι!

➤ Καλό θα ήταν να διαθέτετε μία εικόνα (φωτογραφία) του προϊόντος που επιθυμείτε να θέσετε προς δημοπράτηση. Η φωτογραφία είναι πάντα ο καλύτερος μάρτυρας για την κατάσταση του προϊόντος και βοηθά πολύ κάθε ενδιαφερόμενο να σχηματίσει μία όσο το δυνατόν πιο ολοκληρωμένη εικόνα γι' αυτό.

➤ Αποφασίστε την κατηγορία, μέσα από τις πολλές εκατοντάδες που διαθέτει το eBay, στην οποία θα εντάξετε το προϊόν σας. Το γεγονός αυτό θα βοηθήσει, καταρχήν, τον πιθανό αγοραστή να προσανατολιστεί ευκολότερα στην προσπάθειά του να φτάσει στη δημοπρασία σας και ενδεχομένως να ποντάρει σε αυτήν.

➤ Μετά τις προαναφερόμενες ενέργειες, μπορείτε να προχωρήσετε στο τμήμα του eBay που περιέχει μία on-line φόρμα με τα στοιχεία σας, καθώς και τα στοιχεία του προϊόντος σας.

➤ Αμέσως μόλις εισαγάγετε όλα τα απαραίτητα στοιχεία και επιβεβαιώσετε τη συμπλήρωση της φόρμας, θα λάβετε έναν αριθμό, τον οποίο πρέπει να σημειώσετε. Με τη βοήθειά του θα μπορείτε εύκολα, οποιαδήποτε στιγμή θέλετε, να παρακολουθείτε την πορεία της δημοπρασίας σας!

➤ Οταν η δημοπρασία σας κλείσει, θα πρέπει να επικοινωνήσετε με τον πλειοδότη μέσα σε χρονικό διάστημα τριών εργάσιμων ημερών, για να επιβεβαιώσετε το τελικό ποσό (πιθανόν συν τα ταχυδρομικά έξοδα και το ποσό ασφάλισης) και να του υποδείξετε πού να στείλει τα χρήματα.

➤ Οταν ο αγοραστής πραγματοποιήσει την πληρωμή του τού στέλνετε το προϊόν που έχει αγοράσει και η συγκεκριμένη δημοπρασία περατώνεται.

Τα προϊόντα, που μπορείτε να βρείτε διαθέσιμα σε μία ηλεκτρονική δημοπρασία, είναι πρακτικά... άπειρα. Ενδεικτικά αναφέρουμε τις βασικότερες κατηγορίες ειδών που βρίσκονται προς δημοπράτηση στο site του eBay:

- Αθλητικά είδη
- Αντίκες, αρχαία αντικείμενα
- Αυτοκίνητα, μοτοσικλέτες

INTERNET SITES

Καλά τα λόγια, αλλά η πράξη πάντα είναι καλύτερη. Στη συνέχεια σας παραθέτουμε ορισμένα μόνο από τα εκατοντάδες Web sites, στα οποία καθημερινά και καθ' όλη τη διάρκεια του 24ώρου πραγματοποιούνται ηλεκτρονικές δημοπρασίες. Μπείτε, δείτε και... "χτυπήστε". Οπως είδατε, τα πράγματα είναι απλά. Μόνο προσοχή! Ενδιαφερθείτε για ό,τι πράγματι σας αρέσει και μην παρασυρθείτε από τον πλούτο των προϊόντων και των συσκευών. Το να πετάει κάποιος τα χρήματά του... μάλλον δεν ωφελεί!

- **auctionaddict.com**
- **auctions.amazon.com**
- **auctions.yahoo.com**
- **auktion.metronet.de/auktion_tvs/mallblvd.net/**
- **www.abros.ne**
- **www.auctionbuy.com/**
- **www.auctionsonthenet.com/**
- **www.auctionuniverse.com**
- **www.auctionware.com/**
- **www.collectormall.com/stamps/**
- **www.dealdeal.com/**
- **www.easy2bid.com.sg/**
- **www.ebay.com**
- **www.e-sale.net**
- **www.eurobid.com**
- **www.ezbid.com/**
- **www.freemarkets.com**
- **www.mcbid.com**
- **www.nashy.net/**
- **www.northerbys.com/**
- **www.onsale.com**
- **www.qxl.com**
- **www.ricardo.de**
- **www.shopheaven.com/shop/auctions.html**
- **www.shopunet.com/online_auctions.htm**
- **www.ubid.com**
- **www.unhooked.com/convention99/auction.htm**
- **www.up4auction.com**
- **www2.dvdexpress.com/consumer/auction/**

- Βιβλία, Ταινίες, Δίσκοι,
- Διακοσμητικά αντικείμενα
- Διάφορα άλλα είδη
- Διάφορες συλλογές
- Κοσμήματα, Ρολόγια
- Κούκλες, Είδη μοντελισμού
- Νομίσματα, Γραμματόσημα
- Παιχνίδια (συμβατικά, ηλεκτρονικά)
- Υπολογιστές (hardware, software)
- Φωτογραφικές Μηχανές, Βιντεοκάμερες και άλλα ηλεκτρονικά είδη

ΣΕ ΤΙ ΔΙΑΦΕΡΕΙ ΜΙΑ ON-LINE ΔΗΜΟΠΡΑΣΙΑ;

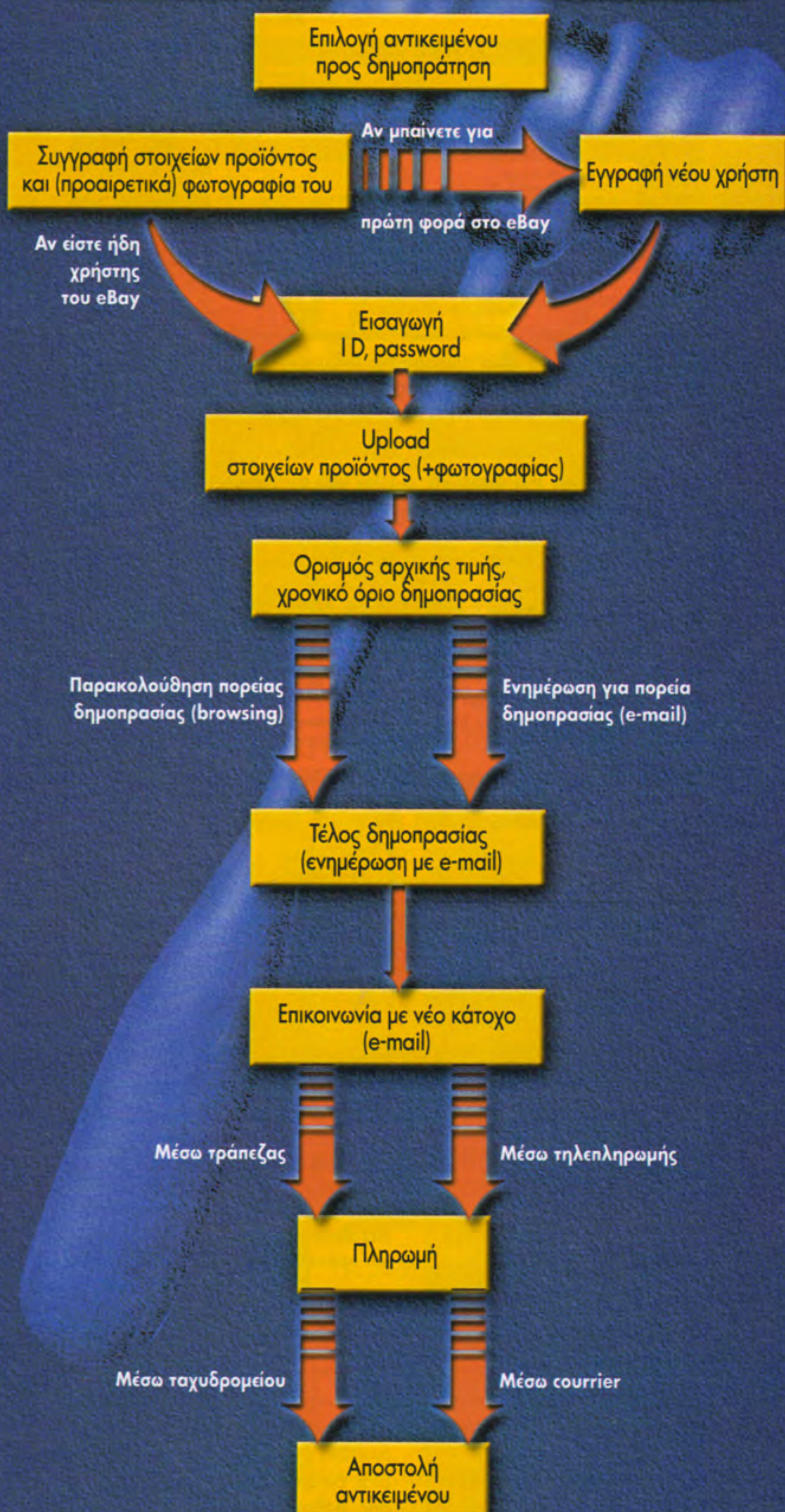
Αναφερθήκαμε συνοπτικά στην εισαγωγή στο τι γινόταν παλαιότερα στις συμβατικές δημοπρασίες. Αλήθεια όμως, οι σημερινές, ηλεκτρονικές δημοπρασίες ποιες διαφορές έχουν από τις συμβατικού τύπου; Ας δούμε τουλάχιστον τις πιο σημαντικές από αυτές:

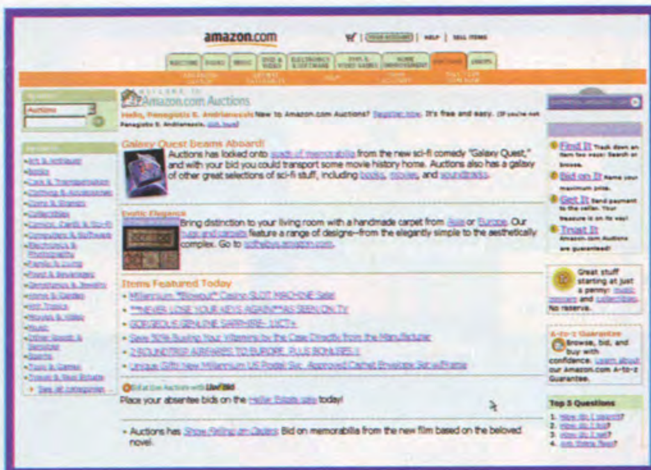
Πρόσφατες μελέτες αναφέρουν πως μέχρι το έτος 2002 ο συνολικός τζίρος της αγοράς των δημοπρασιών αναμένεται να ξεπεράσει τα 3,2 δισεκατομμύρια δολάρια και ο αριθμός των ιδιωτών-πιθανών αγοραστών προϊόντων μιας on-line δημοπρασίας ίσως φτάσει τα 6,5 εκατομμύρια!

➤ **Μεγάλη διάρκεια δημοπρασίας:** Αντίθετα με ό,τι συμβαίνει στις περισσότερες δημοπρασίες συμβατικού τύπου, μία on-line δημοπρασία μπορεί να διαρκέσει πολλές ημέρες, γεγονός που παρουσιάζει οφέλη τόσο για τον πωλητή, αφού είναι πιο εύκολο γι' αυτόν να καταφέρει να πουλήσει το προϊόν του σε υψηλή τιμή, πάντα σε σχέση με την αρχική, όσο και για τον αγοραστή, αφού έχει όλη την άνεση να παρακολουθεί τη δημοπρασία και να χτυπά όποτε αυτός κρίνει σκόπιμο.

➤ **Χρονικά όρια:** Η ηλεκτρονική διαδικασία μιας δημοπρασίας επιτρέπει παράλληλα σε κάθε ενδιαφερόμενο να χτυπήσει με μία καλύτερη προσφορά, ακόμη και την τελευταία στιγμή, κυριολεκτικά το τελευταίο λεπτό, γεγονός που δίνει σε αυτόν που θέλει οπωσδήποτε να αποκτήσει ένα αντικείμενο σημαντικό πλεονέκτημα.

➤ **Συμμετοχή χιλιάδων ενδιαφερομένων:** Σε μία ηλεκτρονική δημοπρασία ο αριθμός των συμμετεχόντων είναι σίγουρα μεγαλύτερος από αυτόν μίας δημοπρασίας συμβατικού τύπου, αφού οι χρήστες του Internet πλησιάζουν σήμερα τα 200 εκατομμύρια παγκοσμίως και θεωρητικά όλοι είναι εν δυνάμει εν-





Το μεγαλύτερο και προγενέστερο όλων ηλεκτρονικό βιβλιοπωλείο του κόσμου, το Amazon, προσφέρει εδώ και καιρό τη δυνατότητα "χτυπημάτων" μέσω του ποντικιού.



Το μεγαλύτερο και καλύτερο ηλεκτρονικό κατάστημα πώλησης DVDs έχει εδώ και λίγους μήνες ειδικό χώρο για την πραγματοποίηση on-line δημοπρασιών.

διαφερόμενοι για ένα προϊόν, μία συσκευή κ.λπ. Το γεγονός αυτό καθιστά αυτόματα μία on-line δημοπρασία πολύ αποτελεσματικότερη από οποιαδήποτε συμβατικού τύπου δημοπρασία.

➤ **Δημοπρασία χιλιάδων ειδών:** Σε μία παλαιού τύπου δημοπρασία δεν είναι δυνατόν να τεθούν ταυτόχρονα προς δημοπράτηση χιλιάδες είδη, ενώ αντίθετα αρκεί μια ματιά μόνο στους καταλόγους των πιο γνωστών Web sites που φιλοξενούν ηλεκτρονικές δημοπρασίες, για να πειστεί κάποιος για την ευρύτατη ποικιλία προϊόντων που είναι διαθέσιμα online. Πέρα από το γεγονός ότι οι κατηγορίες στις οποίες είναι ταξινομημένα τα είδη αυτά συχνά ξεπερνούν τις 1.000, σε κάθε κατηγορία μπορείτε να βρείτε εκατοντάδες ή και πολλές χιλιάδες είδη, τα οποία ανά πάσα στιγμή είναι διαθέσιμα σε κάθε ενδιαφερόμενο.

Τα ανωτέρω σημεία είναι ενδεικτικά της δύναμης που έχει μία ηλεκτρονική δημοπρασία, άρα και των σημαντικών πλεονεκτημάτων που διαθέτει έναντι μιας παλαιού τύπου δημοπρασίας σε αίθουσα ή ακόμη και μέσω τηλεόρασης. Βέβαια, πάντα υπάρχουν και μειονεκτήματα...

Ο,ΤΙ ΘΕΛΕΤΕ ΘΑ ΤΟ ΒΡΕΙΤΕ!

Αν νομίζετε πως στο eBay θα βρείτε μόνο αρχαία νομίσματα, απατάσθε οικτρά! Στο μεγαλύτερο και γνωστότερο site ηλεκτρονικών δημοπρασιών μπορείτε να βρείτε σχεδόν τα πάντα. Για να είμαστε πιο συγκεκριμένοι, ιδού μερικά μόνο από τα είδη που μπορείτε να "χτυπήσετε" (να αγοράσετε δηλαδή):

- Βιβλία και βιντεοκασέτες επιστημονικής φαντασίας σε καλές τιμές
- Βιντεοκασέτες με παλιά και καινούρια αγαπημένα σας σίριαλ (π.χ. X-Files, Muppets) σε τιμές που ξεκινάνε από λίγα μόλις δολάρια
- DVD Players από 100 δολάρια, ταινίες σε DVD από 2 δολάρια
- Μουσικά CDs κάθε είδους (new wave, punk, techno, hip-hop κ.ά.)
- Διάφορα εξαρτήματα για PC (π.χ. κάρτες ήχου από 1 δολάριο (!), modems, μνήμες SDRAM επίσης από 1 δολάριο (!), CPU Intel-AMD-Cyrix)
- Σπάνιες κάρτες, πλήρη sets και booster boxes παλιών και νέων expansions του Magic: The Gathering
- Διάφορα άλλα είδη, όπως μαγνητάκια, καρτ-ποστάλ.



Τη στιγμή που τελειώναμε αυτό το κείμενο, μάθαμε για το πρώτο ελληνικό site που φιλοξενεί ηλεκτρονικές δημοπρασίες. Δεν προλαβαίναμε να το εξετάσουμε διεξοδικά (επιφυλασσόμαστε για το μέλλον), πάντως, με μια πρώτη ματιά φαίνεται συμπαθητικό...

ΠΛΕΟΝΕΚΤΗΜΑΤΑ...

Οι on-line δημοπρασίες παρουσιάζουν πολλά πλεονεκτήματα σε σχέση με τις συμβατικές δημοπρασίες. Αναφέρουμε ορισμένα από αυτά:

➤ Αυξάνουν οι πιθανότητες για την επίτευξη μιας καλής τιμής για τον πωλητή, αφού οι ενδιαφερόμενοι είναι σαφώς περισσότεροι από ό,τι αυτοί σε μια συμβατική δημοπρασία.

➤ Μπορείτε να βρείτε σχεδόν οτιδήποτε θέλετε, αφού η γκάμα των διατιθέμενων προς πώληση προϊόντων είναι τεράστια.

➤ Οι πιθανοί αγοραστές έχουν τη δυνατότητα να επικοινωνούν απευθείας με τους πωλητές μέσω e-mail ή μηνύματος σε ειδικά διαμορφωμένο χώρο του site και να θέτουν τις ερωτήσεις τους.

➤ Ο αγοραστής μπορεί να απέχει χιλιάδες χιλιόμετρα από τον πωλητή, αφού οι on-line δημοπρασίες λειτουργούν σε διεθνές και όχι τοπικό επίπεδο.

...ΑΛΛΑ ΚΑΙ ΜΕΙΟΝΕΚΤΗΜΑΤΑ

Βέβαια, πέρα από τα πολλά και σημαντικά πλεονεκτήματα, οι on-line δημοπρασίες παρουσιάζουν συχνά και ορισμένα μειονεκτήματα:

➤ **Απαίτηση διάθεσης αρκετού χρόνου:** Η χρονική ευχέρεια που έχει στη διάθεσή του ο ενδιαφερόμενος αλλά και ο πωλητής μπορεί κάποτε να αποβεί κουραστική έως και εκνευριστική, αφού συχνά μια δημοπρασία μπορεί να διαρκέσει αρκετές ημέρες.

➤ **Κακόπιστοι πωλητές:** Οπως προαναφέρθηκε, η εταιρία που μεσολαβεί για τη φιλοξενία των on-line δημοπρασιών στο Web site της λαμβάνει για κάθε δημοπρασία ένα καθορι-

σμένο ποσό. Ωστόσο, η ίδια εταιρία δεν δίνει καμία εγγύηση και στα δύο μέρη που παίρνουν μέρος σε μία δημοπρασία και συνεπώς δεν μπορεί να εξασφαλίσει σε κανέναν ότι το συγκεκριμένο προϊόν που δημοπρατήθηκε και για το οποίο κάποιος πλειοδότησε βρίσκεται στην κατάσταση την οποία έχει πληροφορηθεί ο ενδιαφερόμενος από την περιγραφή του πωλητή. Από την άλλη μεριά, δεν μπορεί να εξασφαλίσει και στον πωλητή ότι η πληρωμή θα γίνει σύμφωνα με τη συμφωνία και βέβαια ότι θα συνίσταται στο ποσό με το οποίο έκλεισε η δημοπρασία. Επίσης, ο πλειοδότης δεν μπορεί ποτέ να είναι 100% σίγουρος ότι, αφού εκπληρώσει τις οικονομικές υποχρεώσεις του, θα λάβει το συγκεκριμένο προϊόν. Φυσικά, σε οποιαδήποτε παρασπονδία, ο πίνακας παραπόνων για το συγκεκριμένο πελάτη-συνδρομητή της εταιρίας που διοργανώνει τη δημοπρασία θα γεμίσει από αρνητικά σχόλια, ενώ είναι εύκολο ο πλειοδότης να διώξει νομικά οποιονδήποτε κακόπιστο πωλητή, αφού γνωρίζει το όνομα και τη διεύθυνσή του. Το "blackboard" που προαναφέραμε αποτελεί και μία σημαντική δικλίδα ασφάλειας για όλο το σύστημα των ηλεκτρονικών δημοπρασιών, αφού πέρα από τους ελέγχους που πραγματοποιούνται από τη διαχείριση του site το οποίο τις φιλοξενεί όσον αφορά στα στοιχεία των συμμετεχόντων, οι γνώμες και τα σχόλια των ίδιων των προσώπων, εκφρασμένες μάλιστα δημόσια, μέσω comments που στέλνονται στο site και βρίσκονται σε κοινή θέα, αποτελούν μία επιπλέον πολύ βασική εξασφάλιση για τους χρήστες.

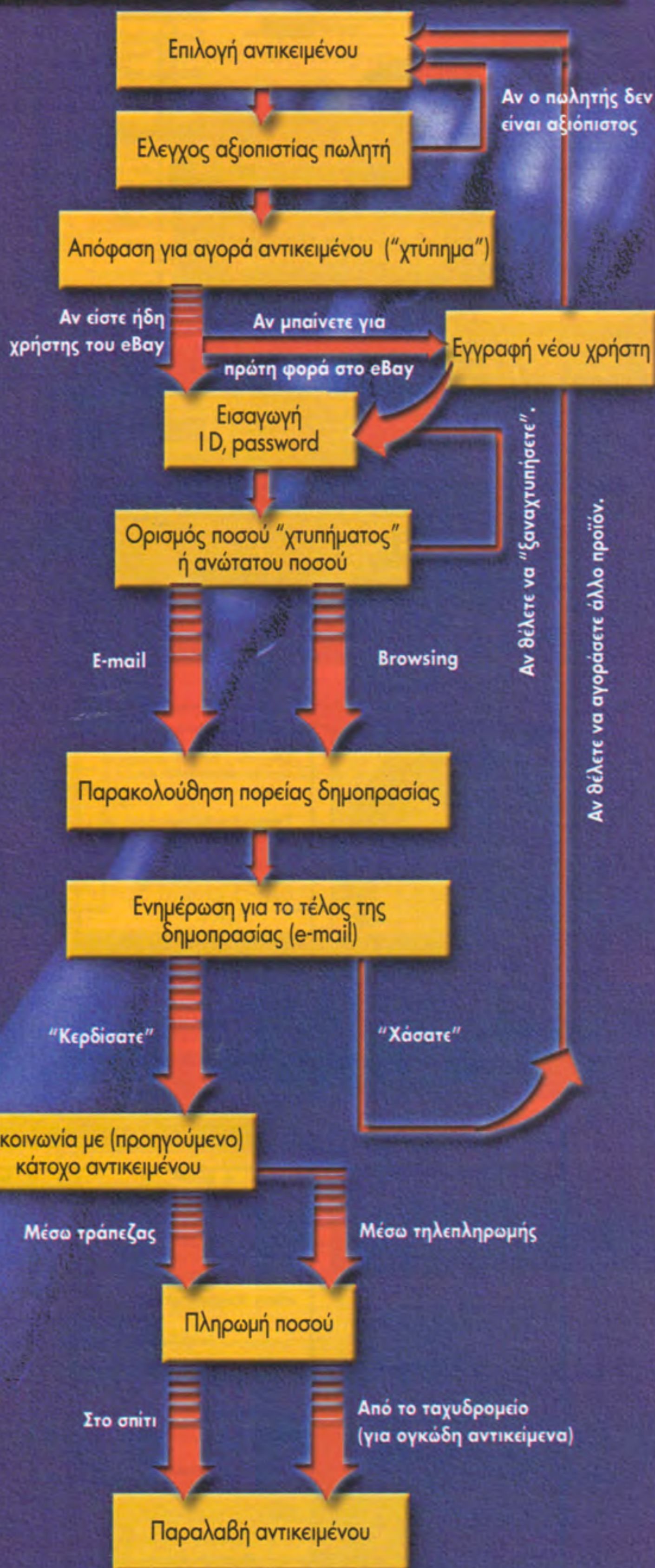
➤ Αύξηση στις τιμές των διάφορων μεταχειρισμένων προϊόντων, γιατί θα αυξηθεί ο αριθμός των ενδιαφερόμενων συμμετεχόντων. Το γεγονός αυτό, θετικό από την πλευρά όσων πωλούν, είναι οπωσδήποτε αρνητικό για τους αγοραστές, που θέλουν να βρίσκουν τα προϊόντα πάντα στην καλύτερη (φθηνότερη) τιμή.

➤ Βλάβες τεχνικού εξοπλισμού: Στις αρχές του καλοκαιριού ολόκληρο το site του eBay κατέρρευσε για λίγη ώρα, έπειτα από λανθασμένους χειρισμούς στη διαχείριση των βάσεων δεδομένων του. Δεν προξενήθηκαν προβλήματα στις τρέχουσες δημοπρασίες, αλλά η διακοπή αυτή δεν ικανοποίησε τους συμμετέχοντες...

ΑΞΙΖΕΙ ΤΟΝ ΚΟΠΟ;

Φυσικά και αξίζει τον κόπο! Δεν σας ανοίξαμε, εξάλλου, την όρεξη να μπείτε κι εσείς και να χτυπήσετε αντικείμενα και συσκευές; Πρόσφατες μελέτες αναφέρουν πως μέχρι το έτος 2002 ο συνολικός τζίρος της αγοράς των δημοπρασιών αναμένεται να ξεπεράσει τα 3,2 δισεκατομμύρια δολάρια και ο αριθμός των ιδιωτών-πιθανών αγοραστών προϊόντων μιας on-line δημοπρασίας ίσως φτάσει τα 6,5 εκατομμύρια!

Το βέβαιο είναι ότι οι on-line δημοπρασίες έχουν μέλλον και τα αμέσως επόμενα χρόνια θα γνωρίσουν τεράστια ανάπτυξη.



Η ΔΗΜΟΠΡΑΣΙΑ ΜΑΣ

1

Σάββατο 18 Δεκεμβρίου 1999, ώρα 07:35:
Ο αρχισυντάκτης είναι αμείλικτος, γι' αυτό ξυπνάμε από τα χαράματα και μπαίνουμε στο site www.ebay.com για να ρίξουμε μια ματιά στα προϊόντα που διαθέτει προς δημοπράτηση. Η πρώτη έκπληξη έρχεται από τον απλό και όμορφο σχεδιασμό του site. Εδώ θα βρούμε τα πάντα, σκεφτόμαστε...

2

Ώρα 08:12:
Αφού περιπλανιόμαστε για κανένα μισάωρο, αποφασίζουμε να ψάξουμε στη σελίδα με τα αρχαία νομίσματα.

3

Ώρα 08:17: Ένα αρχαίο ελληνικό βραχιόλι μάς κινεί την περιέργεια και αποφασίζουμε να το χτυπήσουμε!

4

Ώρα 08:19: Ας ελέγξουμε την αξιοπιστία του πωλητή: 336 θετικά σχόλια και 0 αρνητικά από προηγούμενους συναλλασόμενους με αυτόν μας πείθουν: προχωρούμε!

5

Ώρα 08:20: Ξεκινάμε τη διαδικασία εγγραφής στο eBay, αφού είναι η πρώτη φορά που θέλουμε να χτυπήσουμε ένα αντικείμενο που δημοπρατείται εδώ. Επιλέγουμε τη χώρα κατοικίας μας και ειδοποιούμαστε πως θα μπούμε σε διαδικασία ασφαλούς σύνδεσης. Οι οδηγίες είναι σαφέστατες και χωρίς φόβο και πάθος συνεχίζουμε...

6

Ώρα 08:21: Δίνουμε όλα τα στοιχεία μας αναλυτικά, δείχνοντας εμπιστοσύνη στο site, και τα ξανακοιτάζουμε προσεκτικά, ελέγχοντας αν έχουν εισαχθεί σωστά. Προχωρούμε ακάθεκτοι.

home | my eBay | site map

Browse | Sell | Services | Search | Help | Community

find items | find members | personal shopper

User ID History and Email Address Request Form

Your User ID: pandri

Your Password:

Remember me

Submit

User ID History and E-mail Information for pandri

pandri can be contacted via e-mail: pandri@gmx.de

User ID History

User ID	Effective Date	End Date
pandri	Dec 18, 1999	Present

7 **Κυριακη 19 Δεκεμβριου 1999, ωρα 16:33:** Μία μέρα μετά, μπαίνουμε ξανά στο eBay για να δούμε την πορεία της δημοπρασίας. Ελέγχουμε τη διαδικασία, τα χτυπήματα και την τρέχουσα τιμή, εισάγοντας το όνομά μας (pandri) και τον κωδικό μας που λάβαμε με e-mail από το eBay. Αποφασίζουμε να δώσουμε ανώτατο όριο χτυπήματος τα 50 δολάρια.

Your bid for GreekGlass Bracelet (item #220960649) is confirmed!

Thank you for your bid. You are the current high bidder.

```
Your bid was in the amount of:          $37.00
Your maximum bid was in the amount of:  $50.00
After processing all the open bids for
this item, the current bid price is     $42.51
```

Although you are the current high bidder, this does not guarantee that you will win this item. Someone may outbid you in the last few minutes, so check back often or place a proxy bid.

Important: Please note that the listings in the search and category pages are not updated right away, but your bid has been recorded. Please also take a moment to note the ending date of your auction. If you are the high bidder at midnight on this date, eBay will send you and the seller an email. You will then have **three** (3) business days to contact each other before you lose your position as high bidder.

GreekGlass Bracelet (220960649)

Currently	**$42.51**	First bid	**$9.95**
Quantity	**1**	# of bids	7
Time left	**11 hours, 35 mins +**	Location	**San Fernando**
Started	12/15/99, 16:13:31 PST		
Ends	12/20/99, 16:13:31 PST		
Seller (Rating)	**ancient_treasures** (677)		
High bid	**pandri** (0)		
Payment	See item description for payment methods accepted		
Shipping	Seller ships internationally. See item description for shipping charges		

Seller assumes all responsibility for listing this item. You should contact the seller to resolve any questions before bidding. Currency is U.S. dollar ($) unless otherwise noted.

8 **ωρα 06:25:** Η οθόνη επιβεβαίωσης του eBay είναι κατατοπιστικότατη. Το χτυπάμε με 37 δολάρια κι όποιος αντέξει!



Final price: $42.51

Auction ended at: Dec-20-99, 16:13:31 PST

Total number of bids: 7

Seller User ID: ancient_treasures

Seller E-mail: arsoff@linkline.com

High-bidder User ID: pandri

High-bidder E-mail: pandri@gmx.de

9 **Δευτερα 20 Δεκεμβριου 1999, ωρα 06:18:** Λαμβάνουμε αναλυτικό μήνυμα από το eBay, από το οποίο πληροφορούμαστε τα καθέκαστα. Λίγη αναμονή ακόμα και... ναι, η νίκη είναι δική μας!

From: P. Arsoff [arsoff@linkline.com]
To: pandri@gmx.de
Cc:
Subject: Re: eBay auction

>Hi!
>Please let me know the payment method for the Greek glass bracelet 54mm ID,

Either print this page out with your shipping address or include a note with your payment (stating the item numbers and your shipping address.)

Please send the winning bid amount + shipping/handling
P. Arsoff
P.O. BOX 33772
Granada Hills, CA 91394

Outside of the USA: shipping/handling is $3.00 regular air-mail and $7.50 registered mail.
Foreign payment must be sent in cash (USD), cheque or money order, payable through a US or Canadian bank.

10 **Πεμπτη 23 Δεκεμβριου 1999, ωρα 19:03:** Επικοινωνούμε με τον (προηγούμενο) κάτοχο του βραχιολιού και τον ρωτάμε για τον τρόπο πληρωμής που επιθυμεί. Μας απαντά αμέσως.

WESTERN UNION | Quick Search

Country List: GREECE — City: Athens — Go

Ergobank	Athens	75 Thessalonikis Street Mochato	GR 183 46
Ergobank	Athens	12 Skoufa Street	GR
Ergobank	Athens	122 Alamon& Kodriktonos Street	GR 11251
Ergobank	Athens	224 L. Vouliagmenis And A. Dimitriou Brahami	GR 173 43
Ergobank	Athens	3 Kolokotroni And Voulis Street Center	GR 105 62
Ergobank	Athens	90, Sevastoupoleos Street Ampelokipi	GR 115 26
Ergobank	Athens	158 Eth. Antistaseos Street Kessariani	GR 161 22
Ergobank	Athens	44 Kipselis Street And 2-4 Paxon Street Kipselis	GR 113 62
Ergobank	Athens	25Th March And 78 Agrafon Street Petroupoli	GR 131 23
Ergobank	Athens	160 Vas Konstantinou Street Koropi	GR 194 00
Ergobank	Athens	167 El.Venizelou Street	GR 17672

11 **Παρασκευη 24 Δεκεμβριου 1999, ωρα 10:15:** Τόσο εύκολο ήταν; Πήγα στην Τράπεζα Εργασίας της Αγ. Σοφίας Πειραιά, και μέσω Western Union έστειλα το ποσό στον Plamen. Τελική τιμή+ταχυδρομικά τέλη+ασφάλιση+προμήθεια Western Union, το όλον 55 δολάρια. Η διαδικασία ολοκληρώθηκε!

GAME HACKING

Ενα άρθρο για... πονηρούς gamers!

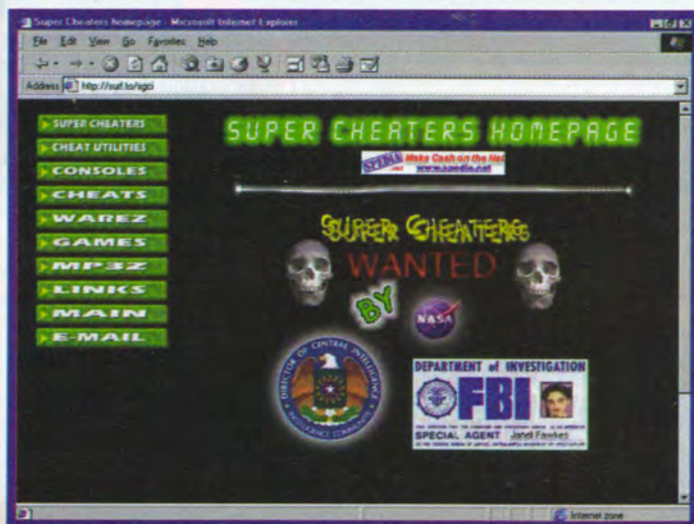
Οι ώρες περνούν βασανιστικά. Το παιχνίδι γίνεται όλο και πιο δύσκολο. Το χέρι σου βαραίνει στο ποντίκι. Η ήττα φαίνεται σίγουρη. Σε μία κίνηση απελπισίας, πιάνεις στα χέρια σου το πρώτο "PC Master" που βλέπεις μπροστά σου. Ξεφυλλίζεις βιαστικά το τεύχος, ψάχνοντας τη σελίδα με τα hints. Η ζωή σου κρέμεται από ένα cheat. Βρίσκεις τον κωδικό και τον πληκτρολογείς με ανακούφιση. Ολα τώρα είναι εντάξει...
Είναι όμως; Μέχρι τώρα, δυο-τρία cheat codes ήταν αρκετά. Ωστόσο, ύστερα από αυτό το άρθρο, τίποτα πια δεν θα είναι ίδιο. Ετοιμαστείτε να μπείτε στον κόσμο του... game hacking!

Της Ζωής "Bezalel" Μαρμαρά

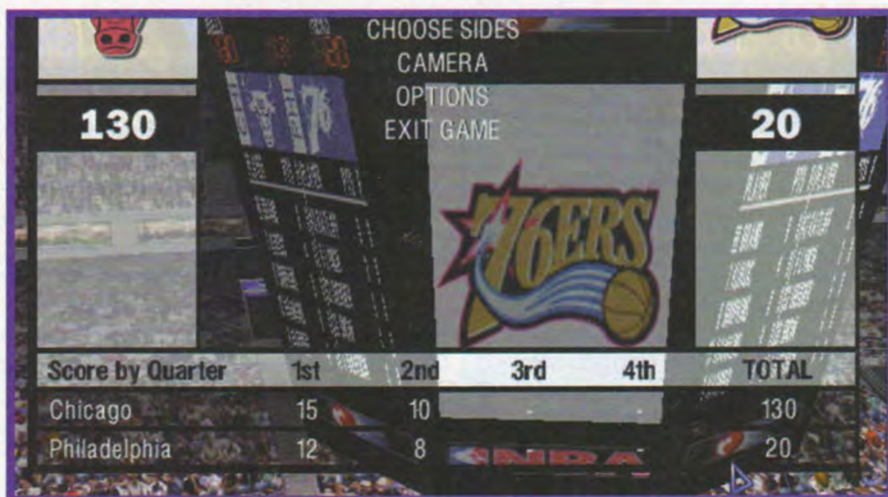
Αναρωτηθήκατε ποτέ ποιος είναι ο λόγος ύπαρξης των cheats; Τα cheat codes, οι κωδικοί που πληκτρολογούμε πολλές φορές σε ένα παιχνίδι για να κάνουμε τα πράγματα ευκολότερα για εμάς, ήταν μία ιδέα των προγραμματιστών για να μπορούν να ελέγξουν το παιχνίδι για λάθη με εύκολο και γρήγορο τρόπο. Φανταστείτε πόσες ώρες, ίσως και ημέρες, θα χρειαζόταν ένας προγραμματιστής για να φτάσει στην τελευταία πίστα του παιχνιδιού, μόνο και μόνο για να δει εάν υπάρχουν λάθη στο πρόγραμμα! Φυσικά, οι περισσότεροι χρήστες επωφελούνται από την ύπαρξή τους και έτσι κάνουν το παιχνίδι τους ευκολότερο. Οχι όμως όλοι.

Πόσες φορές δεν βρεθήκατε σε δύσκολη θέση και χρειάστηκε να πληκτρολογήσετε τον ίδιο κωδικό ξανά και ξανά, ώστε να αυξήσετε όσο χρειάζεται, για παράδειγμα, το Food στο Age of Empires; Πόσο χρόνο σάς πήρε όλη αυτή η διαδικασία; Χάσατε όλη τη διασκέδαση, έτσι δεν είναι; Ο καλός Θεούλης, όμως, άκουσε τις προσευχές σας (ή μήπως ήταν ο αρχισυντάκτης του "PC Master";) και έφερε στη Γη τα game memory cheat utilities, μάννα εξ ουρανού για τους απανταχού gamers.

Τι είναι τα game memory cheat utilities; Πρόκειται για προγράμματα που επιτρέπουν στον παίκτη να επηρεάζει στοιχεία του παιχνιδιού (π.χ. ammo, health), δίνοντάς τους ό,τι τιμές αυτός επιθυμεί. Πώς τα χρησιμοποιούμε; Οπως ίσως γνωρίζετε, κάθε video game δε-



Super Cheaters HomePage: Οι commandos του game hacking ζητούν συνεργάτες! Αμεση επαγγελματική αποκατάσταση!



Και εδώ βλέπετε ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα για το πώς 15+10 βγάζουν total 130!!!

σμεύει ορισμένες θέσεις μνήμης στον υπολογιστή μας, τον οποίο χρησιμοποιεί για να αποθηκεύει τιμές όπως χρήματα, ενέργεια και άλλα στοιχεία του χαρακτήρα μας και του παιχνιδιού. Εάν βρούμε αυτές τις τιμές, μπορούμε να τις τροποποιήσουμε όπως εμείς θέλουμε, ώστε να αυξήσουμε την ενέργειά μας, να αποκτήσουμε περισσότερες ζωές, ακόμα και να γίνουμε αθάνατοι! Το πρόγραμμα που θα μας βοηθήσει στην αναζήτησή μας θα ψάξει όλες τις θέσεις μνήμης, θα αποθηκεύσει τις τιμές τους και θα ξεκινήσει να καταγράφει τις αλλαγές που γίνονται στις τιμές αυτές κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Μία δεύτερη αναζήτηση θα μας δείξει τις τιμές που άλλαξαν ενώ εμείς παίζαμε το παιχνίδι. Το πρόγραμμα θα συγκρίνει τις παλιές με τις καινούριες τιμές και θα βρει τη διεύθυνση που αντιστοιχεί στην τιμή που θέλουμε να αλλάξουμε. Οπως έχετε ήδη καταλάβει, το πρόγραμμα που θα χρησιμοποιήσουμε θα τρέχει παράλληλα με το παιχνίδι, ενώ οι τιμές που θα αναζητά συχνά θα καθορίζονται από εμάς τους παίκτες, ανάλογα με τα στοιχεία που θέλουμε να αλλάξουμε. Τελικά, όμως, η διαδικασία αυτή δεν είναι τόσο απλή όσο φαίνεται...

ΟΛΙΓΗ... ΙΣΤΟΡΙΑ

Η πρώτη προσπάθεια ξεκίνησε με το Apple II Action Replay για τον Apple II, μία κάρτα που έφερε τον παράδεισο στις οθόνες των Apple users. Φυσικά, αυτή η προσπάθεια δεν ήταν δυνατό να μην έχει μιμητές. Η Amiga ακολούθησε το χορό και κυκλοφόρησε το Amiga Action Replay για την Amiga 500. Ανάλογες κάρτες κυκλοφόρησαν την ίδια περίοδο για τον Commodore 64 και τον Z80 Spectrum, βασισμένες στην ίδια ιδέα. Οι χρήστες του PC έπρεπε να περιμένουν καιρό για κάτι ανάλογο. Το IBM PC με τη μονόχρωμη οθόνη ήταν τότε περισσότερο ένας υπολογιστής για εφαρμογές γραφείου παρά μία παιχνιδομηχανή. Οι PC users έπρεπε να περιμένουν τον 286, τη SoundBlaster και τις VGA κάρτες γραφικών μέχρι να δουν τη βιομηχανία παιχνιδιών να στρέφεται και στα PCs. Από εκείνη τη στιγμή πολλοί hackers επικέντρωσαν το ενδιαφέρον τους στα cheat utilities για PC games. Με τον ερχομό του 386 κυκλοφόρησαν πολλά τέτοια προγράμματα, όπως το Fix People Expert 2.5, το PC Action Replay, γραμμένο τώρα για PC, και το Gamebuster. Το πρώτο cheat programme για τα Win95 ήταν το Cheat O'Matic, γραμμένο σε Borland Visual C++. Απλό, γρήγορο και αποτελεσματικό αλλά με λίγες δυνατότητες. Το καλύτερο cheat utility ήρθε το 1997, ονομαζόταν Magic Trainer Creator και γράφτηκε από τον Olivier Pasqualini. Αναφέρουμε αυτό το όνομα, γιατί θα το συναντήσετε στα περισσότερα από τα cheat utilities που θα χρησιμοποιήσετε. Πρόκειται για τον πάπα του game hacking (τις ευλογίες σας, πάτερ...)!

Τι είναι τα game memory cheat utilities; Πρόκειται για προγράμματα που επιτρέπουν στον παίκτη να επηρεάζει στοιχεία του παιχνιδιού (π.χ. ammo, health), δίνοντάς τους ό,τι τιμές αυτός επιθυμεί.

ΤΑ ΚΑΛΥΤΕΡΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΓΙΑ GAME HACKING

Για όσους ξεκινούν τώρα:
1) Cheat 'O Matic 0.99b
2) GameHack 2.0
3) UGCS 3.0
4) Patch 3.07

Για έμπειρους χρήστες:
1) WinHack 2.0
2) UGE 1.0
3) Patch 3.07
4) TMK 1.4a
5) TS 1.0
6) Cheat Finder 0.93
7) Cheat 32

Για ... πονεμένους χρήστες (όταν τίποτε άλλο δεν λειτουργεί):
1) MC 0.5b
2) MTC 1.27
3) SECK 2.0
4) WPE 1.3 (για multiplayer games)
5) CrackerMate 2.10
6) Game Tools 3.23

ΧΡΗΣΙΜΕΣ ΔΙΕΥΘΥΝΣΕΙΣ

Φυλάξτε τις σαν τα μάτια σας...

- http://surf.to/sgci **Super Cheaters**
- http://www.game-over.net/cheats/cheats. html **Game Over on-line magazine**
- http://www.happysurfer.com/cheats.html **Happy Surfer**
- http://www.geocities.com/timessquare/1323/wpe.html **Η σελίδα του Winsock Packet Editor**
- http://www.dlh.net **DLH Net**
- http://www.cheatmagic.com **CheatMagic**
- http://www.cheatplanet.com/index2.html **CheatPlanet**
- http://www.pcgameworld.com/cheats/cheatguide.htm **PC Gameworld**
- http://www.muc.cablesurf.de/osahr/ **GameHack Knowledge Base**
- http://www.rsc.co.uk/mogsy/gamehack.htm **GameHack Emporium**
- http://www.uhs-hints.com/ **UHS Official Page**
- http://www.happypuppy.com/indexes/win/cheats_i1.html **Happy Puppy**

ΞΕΚΙΝΩΝΤΑΣ

Με τις ευλογίες, λοιπόν, του Olivier Pasqualini θα σας δείξουμε πώς μπορείτε να αυξήσετε οποιοδήποτε από τα Food, Gold, Wood με δύο κλικ, χάρη στο Cheat 'O Matic, ένα freeware cheat program που τρέχει σε περιβάλλον Windows 95/98 και NT. Το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να τρέξετε το παιχνίδι παράλληλα με το πρόγραμμα. Οταν ξεκινήσει το παιχνίδι, θα πατήσετε το συνδυασμό Alt-Tab

ΤΟ... ΛΕΞΙΚΟ ΤΟΥ ΕΠΙΔΟΞΟΥ GAME HACKER

Για να ξέρετε για τι μιλάτε....

Editors
Είναι μικρά προγράμματα που μας επιτρέπουν να επεξεργαστούμε τα αρχεία που σώζουμε από ένα παιχνίδι.

Trainers
Μπορούν να έχουν πολλές λειτουργίες. Μερικά αλλάζουν τα σωσμένα αρχεία, ενώ άλλα επεμβαίνουν κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, επιτρέποντας την αλλαγή πολλών επιλογών.

Hex editing
Ο δύσκολος τρόπος μετατροπής ενός σωσμένου αρχείου. Θα πρέπει να γνωρίζετε το δεκαεξαδικό σύστημα, έτσι ώστε να βρείτε και να αλλάξετε τις διευθύνσεις που βρίσκονται στο αρχείο αυτό. Οι editors απλοποιούν την εν λόγω διαδικασία και ο χρήστης αποφεύγει τις πολύπλοκες μετατροπές.

UHS (Universal Hint System)
Οχι, δεν είναι κανένα σύστημα εκπομπής τηλεοπτικού σήματος, μην πάει εκεί το μυαλό σας! Πρόκειται για ένα σύστημα σχεδιασμένο να δίνει hints για κάθε παιχνίδι σε κάθε παίκτη που χρειάζεται βοήθεια για να συνεχίσει το παιχνίδι του. Για να δει κάποιος hints από το παιχνίδι που επιθυμεί, πρέπει να χρησιμοποιήσει τον UHS Reader, ένα πρόγραμμα που διαβάζει τα αρχεία UHS. Οταν λοιπόν κολλήσετε σε κάποιο παιχνίδι, συμβουλευτείτε το UHS!

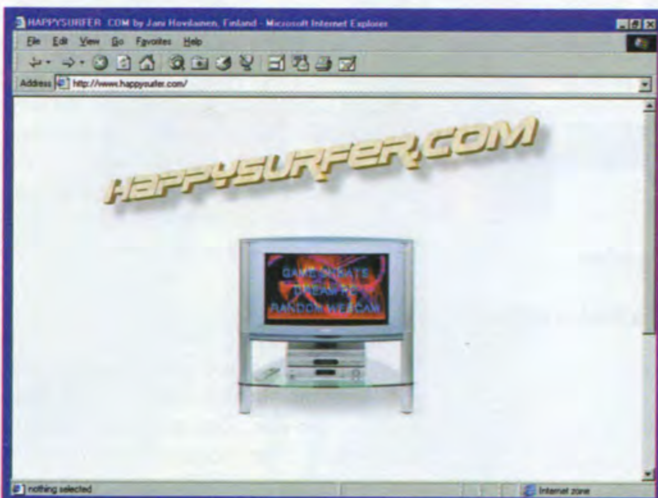
Primary Cheating Programs
Πρόκειται για τα βασικά και πιο σημαντικά εργαλεία ενός game hacker. Προγράμματα όπως το WinHack ή το Magic Trainer Creator ανήκουν στη συγκεκριμένη κατηγορία.. Εχουν μεγάλες απαιτήσεις σε μνήμη.

Secondary Cheating Programs
Το ίδιο σημαντικά και απαραίτητα είναι τα προγράμματα που ανήκουν σε αυτή την κατηγορία. Συνήθως αυτά είναι προγράμματα που επιτρέπουν την επεξεργασία των σωσμένων αρχείων του παιχνιδιού. Η συγκεκριμένη κατηγορία περιλαμβάνει προγράμματα όπως το Patch και το Dirty Little Helper.

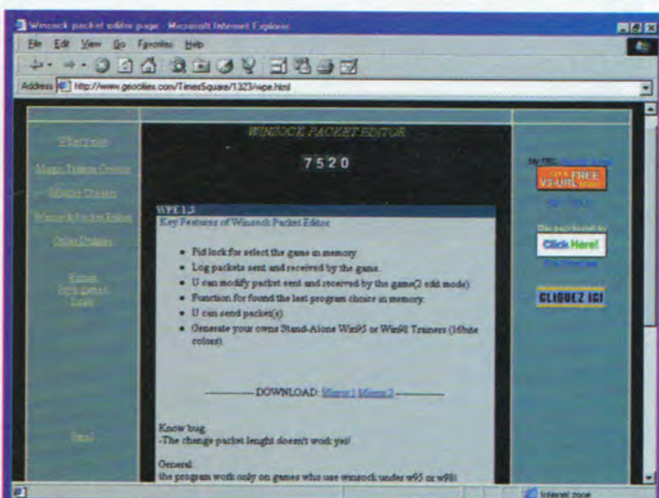
Third Party Programs
Utilities που βοηθούν στις μικροδουλειές του... επαγγέλματος. Τα περισσότερα από αυτά είναι Hex converters.

για να βρεθείτε στην οθόνη του προγράμματος και θα επιλέξετε το όνομα του παιχνιδιού. Εμείς δοκιμάσαμε το Cheat 'O Matic με το Age of Empires II. Αφού επιλέξετε το όνομα του παιχνιδιού (στην περίπτωσή μας το Age of Empires II), θα δηλώσετε μια τιμή στο κενό πλαίσιο. Αυτή η τιμή αντιπροσωπεύει τον αριθμό του attribute που θέλετε να αλλάξετε. Ετσι, εάν έχετε π.χ. Food 80 και θέλετε να αλλάξετε αυτή την ποσότητα, θα γράψετε 80 στο κενό πλαίσιο. Πατώντας το πλήκτρο Search, το πρόγραμμα θα ψάξει τις διευθύνσεις της μνήμης στις οποίες καταχωρίζει τιμές το παιχνίδι. Εφόσον βρει διεύθυνση με τιμή που να αντιστοιχεί στην τιμή που δώσατε, θα σας δώσει μήνυμα επιτυχίας και θα εμφανίσει ένα νέο πλαίσιο για να γράψετε τη νέα τιμή που θέλετε. Σε αντίθετη περίπτωση, θα χρειαστεί να αυξήσετε ελάχιστα την ποσότητα του attribute παίζοντας και να γράψετε το νέο αριθμό που προέκυψε, ώστε να μπορέσει το πρόγραμμα να συγκρίνει τις τιμές που βρήκε με τη νέα τιμή που του δώσατε. Εάν η αναζήτηση είναι επιτυχημένη, στην οθόνη εμφανίζεται ανάλογο μήνυμα επιτυχίας και νέο πλαίσιο για να γράψουμε όποια τιμή θέλουμε να πάρει το attribute. (Δώστε ό,τι θέλετε! Εμείς ζητήσαμε ένα εκατομμύριο Food!!!) Συνήθως χρειάζεται να κάνετε search δύο με τρεις φορές μέχρι να δείτε το πολυπόθητο μήνυμα.

Αν και πολύ απλό και εύκολο στη χρήση του, το Cheat 'O Matic δεν προσφέρει πολλές επιλογές στους χρήστες, για αυτό και απευθύνεται σε gamers που δεν έχουν μεγάλη εμπειρία από cheat programs. Σε αυτή την κατηγορία ανήκει και το GameHack 2.0, πρόγραμμα που προορίζεται για beginners. Το GameHack 2.0 είναι shareware και δεν υποστηρίζει παιχνίδια του DOS. Οι επιλογές που προσφέρει δεν είναι αρκετές, όμως είναι πολύ περισσότερες σε σχέση με αυτές του Cheat 'O Matic. Το GameHack 2.0 μας επιτρέπει να ψάξουμε όχι μόνο έναν συγκεκριμένο αριθμό αλλά και ένα σύνολο αριθμών, καθορίζοντας την αρχική και τελική τιμή του συνόλου. Δίνει επίσης τη δυνατότητα να επιλέξουμε τον τύπο της μεταβλητής στην οποία αποθηκεύεται η τιμή που αναζητάμε. Ετσι, έστω κι αν κάποιος έχει λιγοστές γνώσεις από προγραμματισμό, αντιλαμβάνεται ότι, εάν ψάχνουμε π.χ. την τιμή 35.000, θα αποφύγουμε τον τύπο byte, αφού αυτός περιλαμβάνει τιμές από 0 έως και 255. Το GameHack 2.0 έχει και επιλογή Hotkey, ένα χαρακτηριστικό απαραίτητο, αφού πολλά παιχνίδια κολλάνε



Happy Surfer: Ο ευτυχισμένος surfer θα σας κάνει ακόμα πιο χαρούμενους!



Winshock Packet Editor Homepage: Ξεκινήστε από εδώ, αν θέλετε να δοκιμάσετε την τύχη σας στα on-line games.

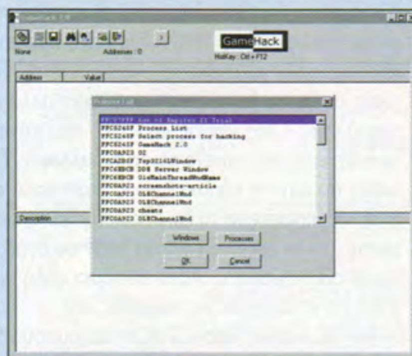
με την επιλογή Alt+Tab. Ετσι, μπορείτε να καλείτε το πρόγραμμα με το δικό σας συνδυασμό πλήκτρων, χωρίς να ανησυχείτε εάν θα κολλήσει το παιχνίδι. Η χρήση του GameHack 2.0 δεν διαφέρει από εκείνη του Cheat 'O Matic. Επιλέγετε κι εδώ το παιχνίδι από την παράμετρο Select Process For Hacking και δίνετε την αρχική τιμή. Εδώ πλέον βλέπετε και τα αποτελέσματα κάθε αναζήτησης με τη μορφή μιας λίστας διευθύνσεων. Μπορείτε, αν θέλετε, να κάνετε Add To Valid Addresses και να σώσετε τις διευθύνσεις που βρήκατε, ώστε να μην τις ψάχνετε άδικα την επόμενη φορά που θα θέλετε να επέμβετε στο ίδιο παιχνίδι.

ΓΙΑ ΠΡΟΧΩΡΗΜΕΝΟΥΣ

Το πιο περίπλοκο αλλά και αρτιότερο πρόγραμμα που είδαμε ήταν το Cheat32, ένα shareware cheat program για τα Windows που απευθύνεται σε λίγο πιο έμπειρους χρήστες. Το Cheat32 ενσωματώνει τρεις διαφορετικούς τύπους αναζήτησης: Για να βρούμε τη διεύθυνση μιας τιμής της οποίας γνωρίζουμε τον ακριβή αριθμό επιλέγουμε Value search, ενώ για τις τιμές που δεν γνωρίζουμε ακριβώς υπάρχει η επιλογή Generic Search. Τι γίνεται όταν η τιμή που ψάχνουμε δεν είναι αριθμός; Τότε επιλέγουμε Flag Search. Εάν γνωρίζουμε από πριν τη διεύθυνση που θέλουμε να αλλάξουμε, μπορούμε να αφήσουμε το πρόγραμμα να κάνει Auto-Hack, ενώ εμείς απλώς πληκτρολογούμε τη διεύθυνση της μνήμης στο ανάλογο πλαίσιο. Το πρόγραμμα ξεπερνά σε δυνατότητες όλα τα ανωτέρω προγράμματα - αρκεί να σας αναφέρουμε ότι επιπλέον περιλαμβάνει δημιουργία game trainer, ενός εκτελέσιμου προγράμματος που μπορεί αυτόματα να αλλάξει δεδομένα σε ένα παιχνίδι ανάλογα με τα αποτελέσματα της εύρεσης. Πιο συγκεκριμένα, έχοντας βρει τις διευθύνσεις που ψάχνετε μέσα από το πολύ καλό περιβάλλον αναζήτησης του Cheat32, μπορείτε να φτιάξετε ένα πρόγραμμα που να αποθηκεύει τις διευθύνσεις αυτές και, όταν το τρέχετε, να μπορείτε αυτόματα να αλλάξετε τις επιλογές του παιχνιδιού που εσείς επιθυμείτε. Στο Internet υπάρχουν πολλοί game trainers για όλα τα παιχνίδια που κυκλοφορούν στην αγορά.

Σας παραθέτουμε ορισμένες ενδεικτικές διευθύνσεις: http://www.rsc.co.uk/mogsy/gamehack.htm και http://www.muc.cablesurf.de/osahr/Table_A_Top.html. Πολλές databases με cheats κυκλοφορούν εδώ και καιρό στο Internet και οι περισσότερες είναι freeware. Θα σας φανούν αρκετά χρήσιμες, για να μη γράψω

HACKING ΣΤΟ AGE OF EMPIRES



Ενώ τρέχετε το παιχνίδι, με το συνδυασμό Alt+Tab επιστρέφετε στα Windows και τρέχετε το GameHack. Θα πρέπει να επιλέξετε το παιχνίδι που παίζετε από τη λίστα των εφαρμογών τις οποίες το πρόγραμμα διαπιστώνει ότι τρέχουν.



Αφού επιλέξετε το παιχνίδι στη λίστα, θα πρέπει να ψάξετε για τη διεύθυνση που θέλετε να αλλάξετε.



Στο Age of Empires ξεκινήσαμε με Food = 290. Ψάχνοντας exact value (αφού γνωρίζαμε από πριν τον ακριβή αριθμό, δηλαδή το 290), το πρόγραμμα έψαξε για διευθύνσεις που κρατούν τιμή 290.



Βρήκε 4 τιμές. (Τυχεροί ήμαστε... Ποια να είναι άραγε από τις τέσσερις;)



Επιστρέφουμε στο παιχνίδι και παίζουμε μέχρι να αλλάξουμε λίγο την τιμή του Food. Τώρα η τιμή είναι 490. Επιστρέφουμε στο GameHack και ψάχνουμε για τη νέα τιμή, το 490. Το πρόγραμμα βρίσκει την τιμή, και εμείς τώρα πολύ εύκολα μπορούμε να αλλάξουμε το Food σε ό,τι θέλουμε!



Τελικά, βάλαμε 1 εκατομμύριο Food! Καλά δεν είναι;

ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ (Η ΘΕΙΑ BEZALEL ΣΑΣ ΣΥΜΒΟΥΛΕΥΕΙ)

■ Πολλά από τα εργαλεία που θα χρησιμοποιήσετε είναι shareware και πολλές από τις κύριες λειτουργίες τους μπορεί να είναι απενεργοποιημένες. Σας πήραμε την μπουκιά από το στόμα, ε; Προτού δοκιμάσετε οτιδήποτε, δείτε αν το πρόγραμμα που χρησιμοποιείτε είναι fully functional, για να αποφύγετε τις δυσάρεστες συνέπειες.

■ Μνήμη!!!! Πολλή μνήμη!!!! Αν δεν διαθέτετε πολλή από αυτή, ετοιμαστείτε να γεράσετε μπροστά στην οθόνη σας... Τα crashes θα είναι πολύ συχνά σε αυτή την περίπτωση. Δεν σας το προτείνουμε...

■ Κρατάτε backup! Το τονίζω, γιατί δεν κρατώ ούτε κι εγώ :) Κάποιος από σας να μου το θυμίσει!

■ Πολλά προγράμματα παρουσιάζουν προβλήματα με τα παιχνίδια που θέλουν κάρτα 3D για να παίξουν. Καημένη Lara 4... δεν θα σε χακάρουμε ποτέ;

■ Μη δοκιμάζετε μεγάλες τιμές με την πρώτη φορά. Μπορεί να σας βγει σε κακό. Καλό είναι στην αρχή να δοκιμάζετε μικρές αλλαγές, για να δείτε αν δουλεύει, και αργότερα μεγαλύτερες. Κάτι σαν τη διαδικασία του overclocking, αν σας λέει τίποτα...

■ Ενημερωθείτε από το Internet. Ηδη βγαίνουν καινούριες εκδόσεις προγραμμάτων με περισσότερες λειτουργίες.

■ Εξασκηθείτε! Αυτό το άρθρο δεν θα σας τα μάθει και όλα... Χρειάζεται εξάσκηση και σκληρή δουλειά για να γίνετε καλός game hacker!

■ Κάνατε μια σκέψη όπως: "αυτά τα cheat programs άραγε δουλεύουν και σε προγράμματα-εφαρμογές, και όχι μόνο σε παιχνίδια"; Μμμμ.. Για ψάξτε λίγο...

■ Λέτε να "χακάρετε" το T4C; Το ξέρετε ότι στο νέο patch ο συνδυασμός Alt+Tab κλειδώνεται;

■ Πολλές εταιρίες (με πρώτη την Blizzard) έχουν αρχίσει να προστατεύουν τα παιχνίδια τους από το GameHack, το δημοφιλέστερο εργαλείο για game hacking. Εδώ που τα λέμε, όμως, δεν τρέχει και τίποτα, αφού υπάρχουν τόσα άλλα προγράμματα που κάνουν την ίδια δουλειά...

απαραίτητες. Μία από τις πιο γνωστές είναι το Dirty Little Helper (98 v1.1b), που θα βρείτε στη διεύθυνση http://www.geocities.com/TimesSquare/ Castle/7030/cu.htm. Τα αρχεία που θα κατεβάσετε δεν περιέχουν μόνο τη βάση δεδομένων με cheats για PC και PlayStation αλλά και χρήσιμα εργαλεία, όπως το User Cheat Compiler v1.03 και το DOS Cheat Viewer v0.2a καθώς και άλλα καλούδια, όπως editors και solutions.

Και για να μη ξεφύγετε από... την παράδοση, ιδού και μια updated database με cheat codes για όλα τα παιχνίδια: http://www.happysurfer.com/cheats.html.

Εάν, πάλι, σας ενθουσιάζει και μόνο η ιδέα τού να γίνετε game hacker, προτού διαβάσετε τη συνέχεια κάνετε μια βόλτα στη διεύθυνση http://www.cheatmagic.com.

Πολλά προγράμματα για έμπειρους χρήστες μπορείτε να κατεβάσετε και από τη διεύθυνση http://www.gamehacking.com.

Ενα άλλο εργαλείο για advanced users είναι το WinHack 2.0. Το WinHack 2.0 τρέχει κάτω από περιβάλλον Windows και παρουσιάζει πολλές νέες επιλογές. Φτάνει να σας αναφέρουμε ότι μπορείτε να ψάξετε ποσοστά και όχι τιμές, κάτι που κάνει πολύ εύκολο το να επηρεάσετε το health σε ένα παιχνίδι, ειδικά εάν στην οθόνη δεν παρουσιάζεται κάποιος αριθμός. Δοκιμάσαμε τις επιλογές αναζήτησης που έχει το πρόγραμμα με ένα αθλητικό παιχνίδι (έτσι, για να μην παίζουμε τα ίδια και τα ίδια). Δείτε στη δεύτερη σελίδα του άρθρου πώς αλλάξαμε το score του παιχνιδιού με το WinHack 2.0. Το πρόγραμμα διαθέτει επίσης επιλογή memory editor για να αλλάξετε απευθείας τη μνήμη, ειδικά εάν ξέρετε από πριν τι θέλετε να αλλάξετε. Η επιλογή αυτή δεν προτείνεται για τους περισσότερους χρήστες, αφού είναι εξαιρετικά πολύπλοκη. Βέβαια, η καλύτερη επιλογή που διαθέτει το πρόγραμμα είναι το Create memory trainer. Εύκολα και γρήγορα μπορείτε να φτιάξετε το δικό σας προγραμματάκι για να αλλάζετε τις ιδιότητες που θέλετε. Με την ευκολία που παρέχει το πρόγραμμα σε αυτό τον τομέα, είμαστε σίγουροι πως θα γεμίσετε το σκληρό δίσκο σας με game trainers διάφορων παιχνιδιών. Αντε, καιρός ήταν !

ON-LINE GAMES & HACKER TOOLS

Δοκιμάσαμε πολλά από αυτά τα εργαλεία που αναφέραμε ανωτέρω και σε on-line παιχνίδια, θέλοντας να κρίνουμε την αξιοπιστία και τη λειτουργικότητα τους. Από τα ανωτέρω μόνο το WFE 1.3 αναφέρει στο documentation ότι δουλεύει σε on-line games, όμως διαπιστώσαμε πως αλλαγές μπορούν να γίνουν και από το Cheat 'O Matic και το GameHack 2.0. Στα on-line παιχνίδια θα πρέπει να είστε εξαιρετικά προσεκτικοί, αφού δεν μπορείτε να επηρεάσετε τις ιδιότητες μόνο του δικού σας χαρακτήρα αλλά και των άλλων. Οσο για τις επιλογές που κάνετε, προσέξτε να σημειώνετε πάντα τις αλλαγές, έτσι ώστε, αν κάνετε κάποιο λάθος (κάτι πολύ συχνό), να μπορείτε να το διορθώσετε. Τέλος, δοκιμάστε πολλά εργαλεία για να δείτε αν βγάζουν κοινά αποτελέσματα. Αυτό είναι μια καλή πρακτική για να ελέγχετε τις ενέργειές σας.

Το "PC Master" στο CD-ROM αυτού του μήνα σας δίνει την ευκαιρία να δοκιμάσετε αυτά τα προγράμματα. Πάρτε λοιπόν το αγαπημένο σας παιχνίδι και.. .αλλάξτε του τα φώτα! Θυμηθείτε, όμως: η ζωή ενός game hacker είναι ριψοκίνδυνη! Πρέπει να κρατάτε πάντα backup των saves κάθε παιχνιδιού που ξεκινάτε να "χακάρετε"! Από μας... Happy game hacking! PC

ΤΙ ΝΑ ΑΠΟΦΕΥΓΕΤΕ ΓΙΑ ΝΑ ΜΗΝ ΤΗΝ ΠΑΘΕΤΕ!

Στη συνέχεια παραθέτουμε μια αληθινή ιστορία - please, don't try this at home :)

Η πονεμένη Bezalel πέρασε νύχτες ολομόναχη στο σκοτεινό κόσμο του T4C, του on-line RPG που έχει έρθει πρόσφατα στην Ελλάδα. Μέρες προσπαθούσε να "χακάρει" το παιχνίδι και λίγο λίγο τα κατάφερνε, μια αλλάζοντας το Xp, μια γεμίζοντας την κόκκινη μπάρα.. Αλλά αυτά κρατούσαν λίγο, και πολλές φορές την ανάγκαζαν να βγαίνει από το παιχνίδι, αφού ο server την πέταγε έξω. Περιττό να σας αναφέρουμε, δε, ότι η εναλλαγή μεταξύ των Windows και του παιχνιδιού γινόταν με Alt+Tab, αφού το WFE 1.3 που χρησιμοποιούσε δεν διαθέτει δυνατότητα για hotkeys...

Μη ξέροντας από πού να αρχίσει και πού να τελειώσει, η μικρή sorceress έψαχνε για ποσοστά και όχι για ακριβή αριθμό, για να ανεβάσει το Xp της. Τη μόνη διεύθυνση που βρήκε την άλλαξε αισθητά (για να μη γράψουμε "της άλλαξε τα φώτα") και, δοκιμάζοντας το χαρακτήρα της στο παιχνίδι μετά αυτή την αλλαγή, διαπίστωσε ότι είχε αλλάξει το ποσοστό damage που κάνει τους εχθρούς σε 0!!! Οι συνέπειες ήταν οδυνηρές!!! Τα τέρατα την κυνηγούσαν και την χτυπούσαν ανελέητα! Η Bezalel πήρε ό,τι της είχε απομείνει και έφυγε μακριά. Υποσχέθηκε στον εαυτό της να μην ξανακάνει "χακεριές" στον ελληνικό server. Κάτι μου λέει" όμως" ότι σταύρωνε τα δάχτυλά της...

GAME CL

POINT SYSTEM



0-50
ΑΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΟ
Μείνετε μακριά από αυτό το παιχνίδι, ακόμα κι αν σας πληρώσουν για να το πάρετε!



51-60
ΚΑΤΩ ΤΟΥ ΜΕΤΡΙΟΥ
Λυπούμαστε, αλλά δεν θα μπορέσουμε... Εξάλλου, ο ανταγωνισμός δεν επιτρέπει επιείκεια!



61-70
ΜΕΤΡΙΟ
Χμ... το "Παν Μέτρον Αριστον" μάλλον δεν ισχύει στην περίπτωση αυτή...



71-80
ΚΑΛΟ
Οχι κάτι το συναρπαστικό, σίγουρα όμως αξιοπρεπές.



81-90
ΠΟΛΥ ΚΑΛΟ
Αυτό μάλιστα! Ενα παιχνίδι που θα σας καθηλώσει ώρες μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή σας.



91-95
ΕΞΑΙΡΕΤΙΚΟ
Ενας τίτλος που σίγουρα θα φιγουράρει στις λίστες με τα top games της χρονιάς.



96-100
ALL TIME CLASSIC
Ενα κλασικό παιχνίδι που διεκδικεί επάξια τη θέση του στις σελίδες του Hall of Fame. Αποκτήστε το χωρίς συζήτηση!

Η κλίμακα αυτή αντιστοιχεί στις βαθμολογίες των παιχνιδιών, όπως αυτές απεικονίζονται στους πίνακες των Game Reviews, κάτω από το γενικό τίτλο "Επιδόσεις".

UB

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ Οπως ασφαλώς είναι γνωστό στους περισσότερους από σας, τα νέα παιχνίδια που κυκλοφορούν κάθε μήνα είναι στην κυριολεξία δεκάδες. Φυσικά, όσες σελίδες και αν διαθέσει το "PC Master", είναι αδύνατο να μπορέσει να τα καλύψει όλα με αναλυτικά reviews. Ετσι, κάθε μήνα από τη στήλη "Με δυο λόγια" θα ενημερώνεστε συνοπτικά για όλα εκείνα τα παιχνίδια που είδαν οι συντάκτες του περιοδικού και στα οποία δεν κρίναμε σκόπιμο να αφιερώσουμε αρκετές σελίδες για τη λεπτομερή παρουσίασή τους. Διευκρινίζουμε πως αυτό δεν σημαίνει αναγκαστικά πως όλα τα εν λόγω παιχνίδια είναι "δεύτερης κατηγορίας", απλά πως δεν πιστεύουμε ότι χρειάζεται να επεκταθούμε ιδιαίτερα σε αυτά, αφήνοντας ενδεχομένως έξω από τα κεντρικά reviews κάποια άλλα, για τα οποία έχουμε πολλά να σας γράψουμε!

Τα παιχνίδια που σας παρουσιάζουμε αυτόν το μήνα μάς τα έδωσαν τα ακόλουθα καταστήματα-εταιρίες:
- Despec (πρώην Grup) Multimedia, Μακρυγιάννη 20, Μοσχάτο, τηλ.: 9480000
- Beacon, Γράμμου 71, Μαρούσι, τηλ.: 6143252-3



Αν στην παρουσίαση ενός παιχνιδιού υπάρχει αυτό το σήμα, τότε μην το χάσετε με τίποτα! Οι συντάκτες του "PC Master" ενθουσιάστηκαν μαζί του.

ΟΛΑ ΤΑ REVIEWS ΤΩΝ ΤΕΛΕΥΤΑΙΩΝ 3 ΤΕΥΧΩΝ

Παραθέτουμε, ανά κατηγορία, όλα τα παιχνίδια που παρουσιάστηκαν στο περιοδικό τα τρία τελευταία τεύχη, μαζί με τη βαθμολογία τους.

	ΠΑΙΧΝΙΔΙ	ΤΕΥΧΟΣ	ΒΑΘΜ.
ACTION	QUAKE 3 ARENA	114	97%
	UNREAL TOURNAMENT	114	96%
	INDIANA JONES 3D	113	94%
	GRAND THEFT AUTO 2	112	94%
	SWAT 3	114	93%
	FREESPACE 2	113	92%
	TOMB RAIDER 4	114	90%
	DRAKAN	113	90%
	NOCTURNE	113	85%
ADVENTURE	GABRIEL KNIGHT 3	113	99%
	THE NOMAD SOUL	112	97%
	FAUST	112	96%
	AZTEC	112	94%
	ATLANTIS 2	114	90%
	STAR TREK: HIDDEN EVIL	113	90%
	THE GUARDIAN OF DARKNESS	113	70%
RPG	SOUL REAVER	112	80%
	REVENANT	114	75%
SIMULATION	FIFA 2000	112	95%
	USAF	114	92%
	NBA LIVE 2000	114	92%
	NBA INSIDE DRIVE 2000	112	91%
	MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR 2000	112	86%
	SEGA RALLY 2	112	85%
	BASKETBALL MANAGER	113	
STRATEGY	ROGUE SPEAR	112	88%
	PANZER GENERAL 3D	113	87%
	PHARAOH	114	86%
	THEME PARK WORLD	114	86%
	ARMAGEDDON'S BLADE	114	85%
	CLOSE COMBAT 4	113	85%
	SHADOW COMPANY	113	80%

FINAL FANTASY VIII

Game Preview

Ποιος θα φανταζόταν πως το κάποτε μονοδιάστατο παιχνίδι ρόλων, με τα γραφικά που σήμερα φαντάζουν άθλια αλλά με μία ιστορία που "ρούφαγε" στην κυριολεξία τον gamer, θα έφτανε σε σημείο να έχει επτά sequels, εκ των οποίων το έβδομο κατά σειρά θα είχε πολλούς υποστηρικτές αλλά και πολλούς επικριτές; Ολα, τελικά, είναι θέμα γούστου!



Του Στέφανου "MAN50N" Μανούκα
MAN50N@mail.com

Μερικοί από σας, πιθανότατα, μόλις είδατε τον τίτλο του άρθρου, θα αρχίσατε τα αρνητικά σχόλια. Αρνητικά σχόλια του είδους: "...Χμμ, FFVIII. Αρα κινέζικα γραφικά, παιδικοί χαρακτήρες και γενικά ένα παιχνίδι που απευθύνεται σε παιδιά και μόνο". Θέλοντας να σας προλάβω, σας πληροφορώ πως ο συγκεκριμένος τίτλος μπορεί άνετα να καθιερωθεί ως ένας από τους πιο δομημένους, σεναριακά και μορφολογικά, τίτλους ιαπωνικής προελεύσεως.

PC vs PSX (ROUND 345...)

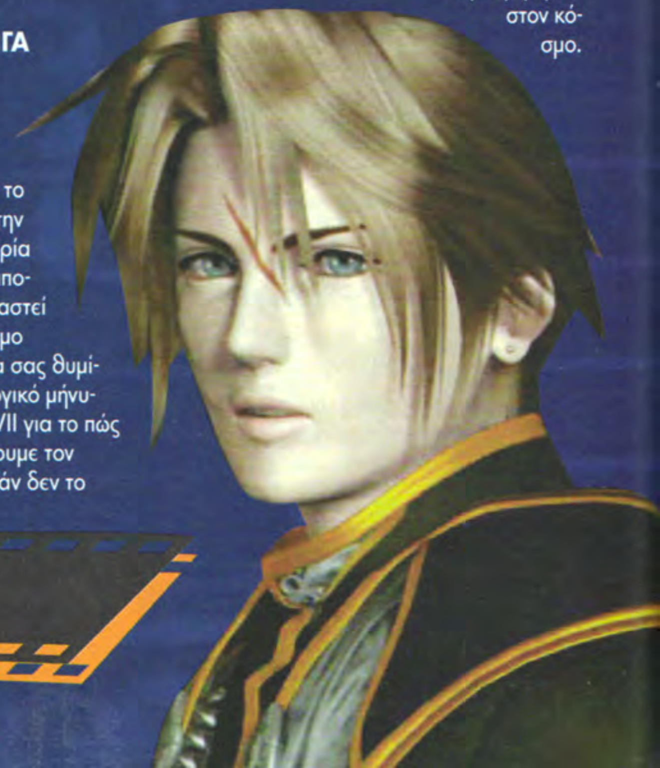
Για άλλη μία φορά το Final Fantasy κυκλοφορεί πρώτα στο PSX και μετά στο PC. Εδώ να αναφέρουμε πως το FFVIII θα είναι από τα πρώτα παιχνίδια (εάν κάνω λάθος, διορθώστε με) που θα κυκλοφορήσουν στην πολυδιαφημιζόμενη κονσόλα PlayStation 2. Από φωτογραφίες στο Internet που κατάφερα να βρω, μπορώ να αναφέρω πως τα γραφικά λίγο πολύ είναι ίδια σε σχέση με του PSX. Οσο για τα videos, δεν το συζητώ. Ετη φωτός καλύτερο το -ας το πούμε- sequel του PSX. Στο PC όμως τι γίνεται; Αυτό θα το δούμε στη συνέχεια.

Δεν πρέπει, λοιπόν, επ' ουδενί εμείς, οι σκληροπυρηνικοί PC-άδες να αισθανόμαστε παραμελημένοι ούτε κατά κάποιον τρόπο "ριγμένοι" για την αναμονή στην οποία μας υπέβαλε η SquareSoft. Εάν θυμάστε καλά, ακριβώς το ίδιο σκηνικό είχε επαναληφθεί με το FFVII, όμως εκεί περιμέναμε πολύ καιρό. Ξέρουμε και ξέρουν, λοιπόν, πολύ καλά πως όποιο game βγαίνει στο PSX και μετά στο PC είναι κατά πολλά επίπεδα καλύτερο σε "μας". Τι να κάνουμε, έτσι είναι η ζωή, φίλοι μου PSX-άδες: ΓΙΑ ΠΑΝΤΑ ΔΕΥΤΕΡΟΙ!

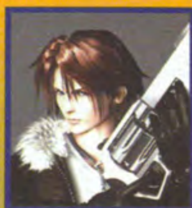
ΙΣΤΟΡΙΑ... ΜΕ ΛΙΓΑ ΛΟΓΙΑ

Μια αναδρομή στους τίτλους Final Fantasy δείχνει πως καταρχήν το παιχνίδι στηρίζεται στην ιστορία του. Μια ιστορία μέσα από την οποία μπορεί κάποιος να επηρεαστεί και να βλέπει τον κόσμο διαφορετικά. Απλά να σας θυμίσω το καθαρά οικολογικό μήνυμα που έστελνε το FFVII για το πώς πρέπει να προστατεύουμε τον πλανήτη μας - γιατί, εάν δεν το κάνουμε, η φύση εκδικείται (βλ. Weapons). Η ιστορία του FFVIII είναι εμφανέστατα, πιο "ανθρώπινη" (τώρα πόσο ανθρώπινη μπορεί να είναι μια ιστορία που περιέχει π.χ. μάγισσες είναι ένα άλλο θέμα). Στηρίζεται σε όλη της την εξέλιξη στην αγάπη - στην αγάπη ανάμεσα στον κεντρικό χαρακτήρα, που ακούει στο όνομα Squall, και στη συμπρωταγωνίστριά του, Rinoa. Ομως σε όλο το παιχνίδι δεν θα συναντήσετε τη φράση "I love you". Αυτό μπορεί να είναι τυχαίο, μπορεί όμως και να μην είναι.

Ο Squall είναι μαθητής στην Garden, μια ακαδημία που εκπαιδεύει πολεμιστές για την προστασία των συμφερόντων της Balamb και προσπαθεί να διατηρήσει την ειρήνη στον κόσμο.



ΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ



SQUALL
Αυτός δεν είναι άλλος από τον αντικαταστάτη του Cloud, που ακούει στο όνομα Squall. Είναι λιγάκι κατσούφης, μελαγχολικός και απότομος με όλους. Το παιχνίδι αποκαλύπτει πολλά "άπλυτά" του, όπως και στο FFVII με τον Cloud.
Ηλικια: 18
Οπλο: Gunblade
Speciality: Consecutive Blade



QUISTIS
Η Quistis (όνομα κι αυτό) είναι το παιδί-θαύμα της ιστορίας μας, αφού μόλις στην ηλικία των 18 χρονών είναι δασκάλα μάχης στην Garden. Συμπαθητική και όμορφη. Μην ελπίζετε... της αρέσει ο Squall.
Ηλικια: 18
Οπλο: Whip
Speciality: Blue Magic



SEIFER
O Seifer, με τη σειρά του, είναι ο υπαίτιος της ουλής του Squall, που του την έκανε κατά τη διάρκεια προπόνησης! Κακότροπος, μοναχικός αλλά τρομερά δυνατός στις μάχες. Εχει το βλέμμα του Sephiroth, δεν νομίζετε;
Ηλικια: 19
Οπλο: Cross Sword
Speciality: No Mercy



ZELL
Zell. Πιστός φίλος και σύντροφος του Squall. Υποψήφιος και αυτός για την ομάδα SeeD. Είναι ετοιμόλογος και, από ό,τι καταλαβαίνουμε, αρκετά χρήσιμος στις μάχες.
Ηλικια: 19
Οπλο: Gloves
Speciality: Duel



SELPHIE
Η Selphie, από ό,τι φαίνεται και στη φωτογραφία, είναι το "μικρό" της παρέας. Είναι αγαθή και τρομερά γλυκιά. Εχει εξωπραγματική αντοχή και είναι σχετικά δυνατή. Είναι και αυτή μία κοπέλα που νιώθει κάτι περισσότερο από φιλία απέναντι στον Squall.
Ηλικια: 17
Οπλο: Nunchaku (!)
Speciality: Slot



RINOA
Η Rinoa είναι η συμπρωταγωνίστρια του παιχνιδιού στο πλευρό του Squall. Είναι πολύ όμορφη και έχει στην καρδιά της τον Squall. (Καλά, ποιος είναι αυτός ο τύπος;. Ο Ρουβάς;)
Ηλικια: 19
Οπλο: Boomerang (κάτι σαν το όπλο της Xena)
Speciality: Combos



LAGUNA
Ο Laguna είναι από τους χαρακτήρες που πρέπει να παρατηρήσει κάποιος καλά για να μπορέσει να ψυχολογήσει το ποιόν του. Οι πληροφορίες για αυτόν είναι ελάχιστες. Ελπίζω στο review του τίτλου να έχει διαλευκανθεί ο χαρακτήρας του.
Ηλικια: 20
Οπλο: Machine Gun
Speciality: Limit-Desperado

Ολα ξεκίνησαν στην πρώτη αποστολή της επίλεκτης (από την Garden) ομάδας SeeD (είναι η ομάδα στην οποία ο Squall και οι υπόλοιποι προσπαθούν να γίνουν μέλη). Ο σκοπός της αποστολής είναι απλός και ξεκάθαρος: παροχή βοήθειας σε μια επαναστατική ομάδα για την απαγωγή του προέδρου της Galbadian, ο οποίος ήταν εξουσιοδοτημένος να ανακοινώσει την ανακωχή. Ανακωχή όχι με κάποια άλλη χώρα ή οργάνωση αλλά με μια παντοδύναμη μάγισσα, ονόματι Edea (ο θηλυκός Sephiroth;;). Δεν θα μπορέσουμε να σας δώσουμε περισσότερα στοιχεία για την ιστορία χωρίς να σας χαλάσουμε την έκπληξη. Υπομονή, λοιπόν.

Πολλοί από εσάς πιθανότατα θα έχετε στο μυαλό σας τους χαρακτήρες του FFVII, που ήταν, ας τους πούμε έτσι, αρκετά "παιδικοί". Αυτά που ξέρατε να τα ξεχάσετε. Η SeeD αποτελείται από καθαρά ανθρώπινους και λεπτομερέστατους 3D χαρακτήρες (όπως είναι όλοι οι χαρακτήρες που θα συναντήσετε στο παιχνίδι). Αυτοί είναι οι ακόλουθοι: Squall Leonhart, Quistis Trepe, Zell Dinct, Seifer Almasy, Selphie Tilmitt, Laguna Loire και Rhinoa Heartilly. Για διεξοδικότερη αναφορά σε αυτούς δείτε στο box "Ταυτότητες χαρακτήρων". Η συμπεριφορά τους είναι πέρα για πέρα ρεαλιστική, και αυτό είναι το σημαντικότερο ατού του σε σχέση με το παλιό, πια, FFVII.

Αλλά αφού φτάσαμε να συγκρίνουμε τα δύο "αδέρφια", ας σας παραθέσω τα καινούρια στοιχεία που προσφέρει απλόχερα η SquareSoft στο νέο της "παιδί"...

ΚΑΙΝΟΥΡΙΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ

Τα στοιχεία που θα σας αναφέρω σε αυτό το σημείο είναι όσα μπόρεσα να διακρίνω από το demo του παιχνιδιού (το οποίο θα βρείτε στο πρώτο συνοδευτικό CD του περιοδικού).

➤ Εχει ανανεωθεί το σύστημα μάχης, με ευκολότερο τρόπο χειρισμού.

➤ Μια νέα εντολή έχει προστεθεί, και σας επιτρέπει να κλέβετε τις ικανότητες και τις τεχνικές των αντιπάλων σας (π.χ. μπορείτε να στρέψετε τη μαγεία του αντιπάλου σας εναντίον του!).

➤ Διαθέτει έναν ολόκληρο κόσμο προς εξερεύνηση (όπως και το FVII άλλωστε).

➤ Οι χαρακτήρες σας χάνουν βαθμούς εμπειρίας (experience points) όταν υποχωρούν από τη μάχη.

➤ Οι FMV σκηνές του παιχνιδιού είναι από άλλο πλανήτη (δηλαδή καταπληκτικές), με υπέροχη κίνηση - θα νομίσετε πως παρακολουθείτε ταινία στον υπολογιστή σας.



Το εντυπωσιακό κορμί.... εεε... Thunder της Quistis.

Game Preview

➤ Οι χαρακτήρες είναι πολυγωνικοί, με φοβερά προσεγμένη λεπτομέρεια και με συμπεριφορά και αισθήματα πραγματικού ανθρώπου.

➤ Τα γνωστά Materials έχουν αντικατασταθεί από μια νέα δύναμη ασφάλειας. Θα δείτε τι εννοώ στη συνέχεια.

➤ Τα μέλη που αποτελούν την ομάδα σας φαίνονται στην οθόνη όταν βρίσκεστε στο χάρτη (σε αντίθεση με το VII της σειράς).

➤ Μπορείτε να βρείτε άφθονα καινούρια mini-games. (Θυμάστε το παιχνίδι με της μηχανές στο εφτά; ΠΩΡΩΣΗ!)

➤ Δεν θα βρείτε σεντούκια που περιέχουν μαγείες και θησαυρούς.

➤ Επίσης, δεν θα βρίσκετε τα Summons (GPS) κατά τη διάρκεια της περιπέτειας σε μορφή Materials. Πληροφορίες σχετικά με τα GPS θα βρείτε στο ειδικό ένθετο. Ενας κόσμος, λοιπόν, χωρίς Materials. Χμ...

➤ Θα συναντήσετε στο δρόμο σας καινούρια οχήματα, που θα σας βοηθήσουν να εξερευνήσετε τον πράγματι μεγάλο κόσμο του τίτλου.

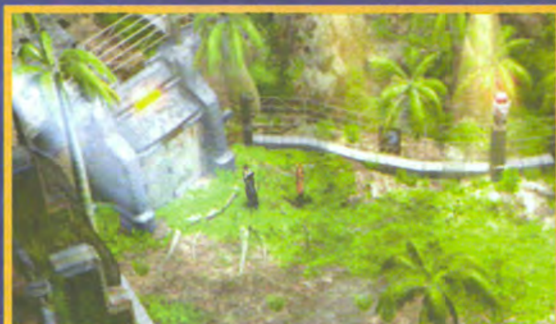
➤ Η μουσική επένδυση είναι -πάλι- σε midi (μπούχουχου!).

➤ Για άλλη μία φορά δεν θα μπορέσετε να ακούσετε τις φωνές των χαρακτήρων σας. Οχι, όχι, δεν είστε κουφοί! Απλά, οι φωνές τους, δεν υπάρχουν (σνιφ...).

➤ 60 ώρες καθαρού παιχνιδιού (χωρίς τα mini-games...).

➤ ΤΑ CHOCOBO ΕΙΝΑΙ ΠΑΛΙ ΕΔΩ!!!

➤ Το παιχνίδι έρχεται σε τέσσερα CDs και έχει βαλθεί να καταστρέψει τις προσωπικές μας ζωές.



Στο Training Center. Οπως βλέπετε, η Quistis, που είναι στην ομάδα μου, με ακολουθεί.

ΓΡΑΦΙΚΑ (ΕΙΣ ΤΡΙΠΛΟΥΝ!)

Για να σας δώσουμε να καταλάβετε την πολλαπλή μορφή των γραφικών του FFVIII, πρέπει να τα αναλύσουμε σε τέσσερα βασικά στάδια:

1. Map (γραφική απεικόνιση στον χάρτη)

2. Non Mapped (τα γραφικά του σε παιχνίδι Normal)

3. Battle (γραφικά κατά τη διάρκεια της μάχης)

4. Videos (Γραφικά του video).

Ας σημειώσουμε εδώ πως η ανάλυσή τους δεν μπορεί να είναι μακροσκελής,



Χωρίς λόγια...



Το παιχνίδι διαθέτει μπόλικο καμάκι.

γιατί απλά τα συμπεράσματα που έχουμε βγάλει για την ποιότητα των γραφικών είναι περιορισμένα με βάση το demo που κυκλοφορεί. Πάμε λοιπόν...

Για αρχή έχουμε τα γραφικά που βλέπετε, όταν είστε στο χάρτη του -πραγματικά μεγάλου- κόσμου του παιχνιδιού. Εδώ, λοιπόν, τα γραφικά είναι τριών διαστάσεων (όπως σε όλα τα παιχνίδια που σέβονται τον εαυτό τους), με λεπτομερέστατα τοπία και backgrounds που καταφέρνουν να απορροφούν τον παίκτη από την πρώτη κιόλας επαφή. Τα μοντέλα, από την άλλη, μπορούμε να αναφέρουμε πως έχουν μεγαλώσει σε σχέση με εκείνα του FFVII. Εχουν πράγματι αποκτήσει το "κάτι" που έλειπε. Αυτό το κάτι θα μπορέστε να το καταλάβετε από την πρώτη στιγμή. Τι είναι αυτό; Ρεαλισμός. Είναι το στοιχείο που η SquareSoft έχει προσθέσει με επιτυχία στο νέο τίτλο της. Φυσικά, δεν μπορεί να μην υπάρχει και η "μαύρη σελίδα" στον τομέα των γραφικών. Τα backgroungs φαντάζουν σαν να φτιάχτηκαν από διαφορετική εταιρία από αυτή που φιλοτέχνησε τα μοντέλα. Οπως και στο Resident Evil, έτσι κι εδώ η ιαπωνική εταιρία δεν κατάφερε να κάνει τα γραφικά να ταιριάζουν μεταξύ τους. Τώρα, πώς θα το κάνει εγώ δεν ξέρω, δεν είναι δική μου δουλειά άλλωστε.

Τα non mapped γραφικά είναι περίπου στο ίδιο επίπεδο όπου κυμαίνονται τα mapped. Εδώ θα βρείτε μεγαλύτερα σε μέγεθος sprites με περισσότερη λεπτομέρεια και με σαφώς καλύτερη κίνηση από το FFVII. Κι εδώ όμως υπάρχει το πρόβλημα των διαφορετικών γραφικών. Κρίμα.

Εδώ πρέπει να δώσετε βάση: τα γραφικά των μαχών. Εκεί κρύβεται ο θησαυρός του παιχνιδιού. Εξαιρετικά σε κάθε τομέα, με εκπληκτικής λεπτομέρειας τοπία, τρομερά ζωντανούς χρωματισμούς και με αποκορύφωμα του όλου σκηνικού τα φαντασμαγορικά Summons (GP πια...). Μπορείτε να δείτε ουρανούς να ανοίγουν, διαβόλους (Diablo) να έρχονται και να σας βοηθούν (ή όχι!), παλιρροικά κύματα να "κουκουλώνουν" τους δύστυχους αντιπάλους σας και πολλά πολλά άλλα.

Κλείνοντας, λοιπόν, να αναφέρουμε την τελειότητα των πολύ καλοδουλεμέ-




Το εκπληκτικό Leviathan καρέ καρέ.




νων videos, που κάνουν την παρουσία τους σε σημεία όπου δεν το περιμένει κανείς. Οι πηγές μας αναφέρουν πως τα μαλλιά (ναι, ναι, τα μαλλιά) των χαρακτήρων έχουν δουλευτεί τρίχα-τρίχα. Αυτό και μόνο πιστεύω πως μπορεί να σας δώσει να καταλάβετε τη φυσικότητα της κίνησης. Δεν αναφέρω άλλα για τα γραφικά, γιατί θα ξεχάσω πως το παρόν άρθρο είναι preview και όχι review.

ΜΑΜΑ... ΓΙΑΤΙ ΔΕΝ ΣΕ ΑΚΟΥΩ ΠΟΥ ΜΙΛΑΣ;

Ναι, ναι! Μπορείτε να αρχίσετε να βρίζετε τη μαμά-SquareSoft, που για άλλη μία φορά δεν χρησιμοποιεί τις φωνητικές χορδές των χαρακτήρων. Δεν μπορούμε να καταλάβουμε, φυσικά, το λόγο, αλλά μπορούμε άνετα να αναφέρουμε πως κατά τη διάρκεια της περιπέτειας μπορεί να νιώσετε μονοτονία, γιατί, πολύ απλά, θα διαβάζετε -πολλά!- κατεβατά από λόγια και δεν θα ακούτε έστω μία φωνούλα, που να προσθέτει ζωή στους χαρακτήρες που τα αρθρώνουν. Στο συγκεκριμένο τομέα η κατασκευάστρια εταιρία, άφησε τα πράγματα ως έχουν από το FFVII. Δηλαδή, συγγνώμη, δεν έχει πρόσβαση στο Internet, για να δει τις πολλές σελίδες διαμαρτυρίας από εμάς τους gamers για την απουσία φωνητικών samples; Πράγματι, δεν μπορώ να το καταλάβω!

Εχουμε αυτή τη μεγάλη απουσία της φωνής, έρχεται και το εκνευριστικά παιδικό Midi στον τομέα μουσικής και "δένει το γλυκό". Είναι τρομερά απωθητικό για μερικούς αυτό το μονότονο, μουντό και, πάνω από όλα, "άδειο" είδος μουσικής. Πολλοί από εσάς ίσως το βρίσκουν το καταλληλότερο είδος μουσικής για έναν θρύλο όπως το Final Fantasy.. Ας αναλογιστούμε, όμως, πως έχουμε μπει πια στο 2000 και η τεχνολογία προχωρά μπροστά! Δεν παραμένει στάσιμη.

ΟΧΙ! ΔΕΝ ΣΕ ΑΦΗΝΩ ΝΑ ΚΑΝΕΙΣ SAVE!

Ενας από τους λίγους ή πολλούς (εσείς θα το κρίνετε αυτό) λόγους που η σειρά Final Fantasy είχε επικριτές και εχθρούς (ας τους αποκαλέσουμε έτσι) δεν είναι άλλη από τη Save Engine που διαθέτει. Εάν δεν την γνωρίζετε, σας ενημερώνουμε πως αυτή η engine δεν επιτρέπει στον παίκτη να κάνει save όποτε αυτός θεωρεί σωστό. Απλά, σε διάφορα σημεία που έχει κρίνει σωστό η εταιρία υπάρχουν κάποια HotSpots, που επιτρέπουν να κάνετε save. Αυτό το σύστημα κι εγώ, ως φανατικός Final Fantasy-άς, το κατακρίνω, αλλα δεν μπορώ να υποστηρίξω πως δεν θα ασχοληθώ με το παιχνίδι μέχρι να το τελειώσω εξαιτίας του.

ΥΠΟΜΟΝΗ, ΛΟΙΠΟΝ!

Οταν θα διαβάζετε αυτές τις γραμμές, υπάρχει πιθανότητα το έπος που ακούει στο όνομα Final Fantasy VIII να κυκλοφορεί στα καταστήματα. Σύντομα, λοιπόν, θα έχετε την ευκαιρία να διαβάσετε και το αναλυτικό review του παιχνιδιού από τις σελίδες του περιοδικού μας. Ως τότε... υπομονή!

PC

GUARDIAN FORCES (GF)

Ολοι όσοι έχουν ασχοληθεί με το εκπληκτικό FFVII θα έχουν υπόψη τους τα Summons. Ωραία, λοιπόν. Τα Summons έχουν επιστρέψει με άλλο όνομα κι άλλες ιδιότητες. Το όνομά τους πια είναι Guardian Forces ή, αλλιώς, GF. Οι "Δυνάμεις Φύλαξης" στο Final Fantasy 8 είναι κάτι σαν "υπομέλη" της ομάδας σας. Καθένα από αυτά έχει το δικό του μοναδικό HP (Hit Point), Life (Ζωή), Level (Επίπεδο), τα δικά του Abilities κ.ά. Κατά τη διάρκεια μιας μάχης, λοιπόν, όταν ένας από τους χαρακτήρες σας "καλέσει" ένα, τότε το Hit Point του αντικαθίσταται με το αντίστοιχο Hit Point του GF και ό,τι χτύπημα δεχτεί ο εκάστοτε χαρακτήρας απορροφάται από αυτό. Μπορείτε να καταλάβετε, λοιπόν, πως τα GF έχουν τα δικά τους Healing Potions. Πανέξυπνο και πρωτότυπο στοιχείο. Κλείνοντας, να σας πληροφορήσουμε πως τα GFs δεν μπορείτε να τα βρείτε μέσα σε μπαούλα σε μορφή Materials. Για να έχετε στη διάθεσή σας κάποιο, πρέπει πρώτα να το αντιμετωπίσετε, με κάθε κόστος... Καλή τύχη...

ROLE PLAYING GAME



Τα RPGs διακρίνονται σε δύο-τρεις κατηγορίες. Τα ιαπωνικά ξεχωρίζουν για το σε βάθος επεξεργασμένο σενάριό τους και την πλούσια προσωπικότητα των χαρακτήρων τους. Τα αμερικανικά διακρίνονται για τους χαρακτήρες τους αυτούς καθ' εαυτούς. Πολλές κλάσεις και φυλές, πλούσια στατιστικά στοιχεία, μεγάλο βάρος στη σωστή ανάπτυξη των χαρακτήρων, αρμονικός σχηματισμός ομάδων. Τα τελευταία χρόνια εμφανίστηκαν και τα λεγόμενα action RPGs, με πρώτο και καλύτερο το περίφημο Diablo, που συνδυάζουν ένα interface απλοϊκό και adventure με μπόλικη δράση και τα τελείως απαραίτητα στοιχεία ενός RPG. Το Septerra Core ακολουθεί τον ιαπωνικό δρόμο, ενώ στηρίζεται στα λεγόμενα γραφικά manga, διαθέτοντας όμως και πολλά πρωτότυπα στοιχεία.

ΕΤΑΙΡΙΑ
VALKYRIE STUDIOS/MONOLITH/INTERPLAY
(http://www.lith.com/septerra//)

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium στα 200MHz, 32MB RAM, Windows 95/98, DirectX 6.0, 4x CD-ROM drive, 2MB SVGA κάρτα γραφικών με DirectX certified drivers, 16-bit Windows συμβατή κάρτα ήχου με DirectX certified drivers, πληκτρολόγιο και 100% Microsoft συμβατό mouse, 5MB στο σκληρό.

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Οι περισσότεροι που θα δουν το παιχνίδι διατρέχουν τον κίνδυνο να το αδικήσουν. Αυτό γιατί δεν ξέρουν την ιστορία του, μια ιστορία που δείχνει με τον πιο ανάγλυφο τρόπο την κρίση που περνάνε τα computer games τα τελευταία δύο-τρία χρόνια, αλλά και την τρομερή αγάπη που είχαν οι δημιουργοί για το δημιούργημά τους. Το Septerra Core είχε ξεκινήσει πριν τέσσερα-πέντε χρόνια από την εταιρία Rabid Entertainment, η οποία είχε έρθει σε συμφωνία με την τότε πανίσχυρη Viacom, που επρόκειτο να ήταν ο εκδότης του παιχνιδιού. Λίγους μήνες αργότερα άρχισε η κρίση στη Viacom, με αποτέλεσμα να αποτραβηχτεί από την αγορά κάποιους μήνες αργότερα. Οι βασικοί προγραμματιστές και δημιουργοί του παιχνιδιού έφυγαν από τη Rabid Entertainment και σχημάτισαν τη Valkyrie Studios. Ταυτόχρονα, κατέφυγαν στη δικαιοσύνη ζητώντας πίσω τα δικαιώματα από τη Viacom. Τελικά κατόρθωσαν να κερδίσουν τη δίκη και να αποκτήσουν ξανά τα πλήρη δικαιώματα του Septerra Core. Ξεκίνησαν να δουλεύουν ξανά το παιχνίδι, χωρίς να έχουν βρει εκδότη. Όταν είχαν σχεδόν ολοκληρώσει τον τίτλο, κατόρθωσαν και βρήκαν εκδότες τόσο για την Αμερική όσο και για την Ευρώπη, έτσι τελικά το παιχνίδι κυκλοφόρησε δύο χρόνια αργότερα από την αρχικά σχεδιασμένη ημερομηνία του!




Ξεκινώντας μία μάχη, πρόσεξε τα τρία μέρη της μπάρας αντοχής του χαρακτήρα σου.



ΣΕΝΑΡΙΟ - ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ

Το Septerra Core σε προσκαλεί σε έναν παράξενο και πολύπλοκο κόσμο. Είναι από τους πιο πρωτότυπους κόσμους που έχω δει σε ένα RPG και όχι μόνο. Η βάση του είναι ένας πυρήνας, στην πραγματικότητα ένας βιο-υπολογιστής τεράστιων διαστάσεων, στον οποίο είναι κρυμμένο το μυστικό μιας πανάρχαιας προφητείας. Γύρω από τον πυρήνα κινούνται σε διαφορετικές τροχιές επτά ομόκεντρα ηπειρωτικά κελύφη (shells). Ο Septerra δη-

μιουργήθηκε στο αρχαιότατο παρελθόν από ένα μυστηριώδες ον, που κατέβηκε από τον ουρανό. Ολος ο κόσμος είναι ουσιαστικά ένας μηχανισμός, κατασκευασμένος για κάποιον άγνωστο σκοπό να λειτουργεί ακριβώς έτσι όπως είναι προγραμματισμένος. Οι εκλεκτοί, που κατοικούν στον εξωτερικό δακτύλιο, έχουν ανακαλύψει ενδείξεις που τους οδηγούν στο να πιστεύουν ότι η απάντηση στα ερωτήματά τους βρίσκεται στο εσωτερικό του πυρήνα. Για να ξεκλειδωθεί ο πυρήνας πρέπει να βρεθούν τα δύο πανομοιότυπα κλειδιά που έφτιαξε ο δημιουργός του πυρήνα. Αυτό μπορεί να γίνει μόνο κατά τη διάρκεια της Σύνδεσης, όπως ονομάζεται μία διαδικασία που επιτυγχάνεται μία φορά κάθε εκατό χρόνια.

Οταν τα επτά αυτά κελύφη βρεθούν σε συγκεκριμένη θέση, επιτρέπουν να φτάσει μέχρι τον πυρήνα τόσο φως όσο χρειάζεται για να ενεργοποιηθεί ο πυρήνας αυτός. Τότε μπορεί να ξεκλειδωθεί με δύο ειδικά κλειδιά. Αυτά τα κλειδιά κρύφτηκαν καλά κατά τη διάρκεια ενός πολύ μεγάλου πολέμου, κατά τον οποίο ο Marduk, ο μόνος "γεννημένος" γιος του Δημιουργού, νίκησε τον Gemma σε μία μάχη που κράτησε συνολικά εκατό μέρες και εκατό νύχτες. Ο Marduk έκρυψε τα κλειδιά αυτά και προφήτεψε ότι θα εμφανιστούν ξανά όταν θα υπάρξει πραγματική ανάγκη και ότι ακριβώς τότε ένας από τους απογόνους του θα τα χρησιμοποιήσει για να ξεκλειδώσει τη δύναμη του πυρήνα και να σώσει τον κόσμο από την καταστροφή.

Ο χρόνος της Σύνδεσης πλησιάζει, και οι "εκλεκτοί" κατόρθωσαν να βρουν τα κλειδιά που είχε κρύψει ο Marduk. Ενας από αυτούς, ο Lord Doskias, είναι απόλυτα σίγουρος ότι αυτός είναι ο πραγματικός απόγονος του Marduk. Πιστεύει ότι είναι προορισμένος να χρησιμοποιήσει τα κλειδιά κατά τη διάρκεια της Σύνδεσης και να λάβει το περίφημο μυστικό που αναφέρει η προφητεία. Παραβλέποντας το γεγονός ότι η Σύνδεση πρόκειται να γίνει κανονικά σε πενήντα χρόνια και τυφλωμένος από την επιθυμία του για δόξα και δύναμη, σχεδιάζει να προκαλέσει μία Σύνδεση, έτσι ώστε να μπορέσει να χρησιμοποιήσει τα κλειδιά που έχει στην κατοχή του, αδιαφορώντας για το τι θα συμβεί στους κατοίκους των άλλων κελυφών!



Στο ναό του Azziz.

Εσύ χειρίζεσαι τη Maya, μία νέα κοπέλα από το Κέλυφος Δύο. Στο κέλυφος αυτό οι κάτοικοι ζουν μέσα και γύρω από τα σκουπίδια που αφήνουν οι "εκλεκτοί", οι οποίοι κατοικούν στο εξωτερικό κέλυφος, δηλαδή το πρώτο. Για να ζήσουν μαζεύουν τα σκουπίδια των "εκλεκτών" και προσπαθούν να αξιοποιήσουν ό,τι περισσότερο μπορούν από αυτά. Η Maya αναμειγνύεται άθελά της στα σχέδια του Doskias, αφού προηγούμενα κατηγορείται αδίκως ότι κάνει λαθρεμπόριο όπλων. Εξοργισμένη, αποφασίζει να τον κυνηγήσει, ζητώντας ταυτόχρονα εκδίκηση για το θάνατο των γονιών της από τις δυνάμεις του Doskias μερικά χρόνια νωρίτερα. Σιγά σιγά η Maya θα καταλάβει ότι ο Doskias στην πραγματικότητα "μαγειρεύει" κάτι πολύ μεγάλο και πολύ θανατηφόρο.



Η Maya είναι ένας απίθανος χαρακτήρας. Στα περισσότερα παιχνίδια όπου ο κεντρικός χαρακτήρας είναι γυναίκα, οι δημιουργοί τους, κάτω από έναν έντονο σεξισμό, σχεδιάζουν έναν χαρακτήρα που μοιάζει περισσότερο ως ένα σεξουαλικό αντικείμενο, τις περισσότερες φορές, δε, βλέπεις μία πολύ προκλητική γυναικεία εικόνα με αντρικό δυναμισμό και προσωπικότητα. Η μεγάλη πρωτοτυπία του παιχνιδιού είναι ότι η Maya είναι τελείως διαφορετική στο τόσο κρίσιμο αυτό θέμα. Είναι ευαίσθητη, λογική, ώριμη και πολύ έξυπνη.

Καθένας από τους βασικούς χαρακτήρες έχει τη δική του ξεχωριστή προσωπικότητα. Είναι δε τόσο έντονες οι



Μαθαίνοντας τη χρήση των Fate Cards.


Από αυτό το κατάστημα θα αγοράζεις διάφορα αντικείμενα, όπως ψωμιά, για να κάνεις Healing.



προσωπικότητες των χαρακτήρων αυτών, ώστε αρκετές φορές νομίζεις ότι είναι ζωντανοί μπροστά σου. Ως Maya θα συναντήσεις ακόμη οκτώ χαρακτήρες που θα σε βοηθήσουν να σώσεις τον κόσμο από την καταστροφή.

Πρώτος και καλύτερος είναι ο Grubb, ένας mechanical wizard που μπορεί να αξιοποιήσει οτιδήποτε μπορείς να φανταστείς από τα σκουπίδια που υπάρχουν στο Shell 2. Αυτός φτιάχνει τα Workbots. Πρόκειται για ένα κλασικό παράδειγμα πνευματικά δυνατού αλλά φυσικά αδύναμου μάγου, ο οποίος θα αποδειχτεί πολύτιμος σύντροφος της Maya.

Ο Runner είναι ο μηχανικός σύντροφος του Grubb. Μπορεί και περπατά στα δύο ή στα τέσσερα και είναι υπερπολύτιμος στις μάχες. Διαθέτει τρομερή δύναμη σε κάθε επίθεση του αλλά είναι αργός.

Ο Corgan ανήκει στους Holy Guards, τους φρουρούς του Shell 3 και του Marduk. Είναι ένας εξαιρετικός ξιφομάχος με γνώσεις διπλωματίας, ενώ είναι ερωτευμένος με τη Layla.

Η Led είναι η κόρη του General Campbell της Ankara. Είναι πολύ επιτήδεια και πανίσχυρη στη χρήση μαγείας. Έχει τα καλύτερα skills από όλους.

Η Selina είναι μία από τις καλύτερες αξιωματικούς του Doskias και ερωτευμένη με αυτόν. Θέλει να βοηθήσει τη Maya, αλλά η αγάπη της για τον Doskias μπορεί να αποβεί ισχυρότατο εμπόδιο. Είναι μία πανίσχυρη πολεμίστρια αλλά και τρομερή στη χρήση μαγείας.

Ο Araym είναι ένας πανούργος κλέφτης αλλά και ικανότατος κυνηγός. Είναι χωρίς καμία αμφιβολία ο καλύτερος χαρακτήρας όσον αφορά στην πολεμική ικανότητά του σε όλο το παιχνίδι. Τα αραχνοειδή χέρια του είναι αποτέλεσμα μίας φοβερής έκρηξης σε ένα ορυχείο.

Ο Badu είναι ένα πραγματικό αίνιγμα ως χαρακτήρας. Αν και πολύ αργός, κάνει τρομερή ζημιά στις μάχες χρησιμοποιώντας το μαχαίρι του, ενώ αποτελεί πολύτιμη βοήθεια απέναντι στα αφεντικά (bosses).

Τέλος, ο Lobo, ένα Jinam cyborg, απέκτησε ανθρώπινο μυαλό από έναν μηχανικό που τον βρήκε ύστερα από μια μάχη. Είναι εξαιρετικά αδύναμος στη χρήση μαγείας, αλλά η ικανότητά του στο όπλο τον καθιστά μοναδικό σύντροφο σε αποστολές εναντίον ομάδων εχθρών, που είναι όμως σχετικά αδύναμοι.



Γενικά, το σενάριο του τίτλου είναι εξαιρετικά



Η οθόνη με τα χαρακτηριστικά σου. Από εδώ, επίσης, μέσω του Options περνάς στο Save\Load\Quit menu.

σχεδιασμένο και οι χαρακτήρες που συναντάς πολύ προσεγμένοι, η δε ιστορία ξεδιπλώνεται με έναν τρόπο καθαρά adventure. Είμαι σίγουρος ότι θα ενθουσιάσει όλους όσοι παίξουν το παιχνίδι.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι αρκετά καλά και τρέχουν σε full screen 640x480. Οι εξωτερικοί χώροι είναι διαφορετικοί σε κάθε shell και αυτό προσθέτει πολύ στην περιπέτεια. Οι χρωματισμοί και τα σχέδια των 2D background χώρων και τοποθεσιών είναι σχεδόν εξαιρετικοί, το ίδιο και οι γενικοί χάρτες του παιχνιδιού. Οι χαρακτήρες είναι αρκετά καλά σχεδιασμένοι, αν και θα προτιμούσα οι εικόνες με τα πορτρέτα των διάφορων χαρακτήρων, που εμφανίζονται όταν μιλάνε, να είχαν μεγαλύτερη ποικιλία. Το animation των χαρακτήρων θα μπορούσε να είναι πιο προσεγμένο, ενώ τα άλματα που κάνουν για να πάνε στο κέντρο της οθόνης, όταν πρόκειται να αρχίσει μία μάχη, προσωπικά με ενοχλούν πάρα πολύ και θα ήθελα να έλειπαν από το παιχνίδι.

Η background μουσική είναι εξαιρετικά ατμοσφαιρική, τουλάχιστον σύμφωνα με τα δικά μου γούστα. Έχει ποικιλία, έναν παράξενο αλλά και γοη-

ΠΟΥ ΘΑ ΒΡΕΙΣ ΤΙΣ FATE CARDS

WATER: Στη δίνει ο Azziz μετά το πρώτο μάθημα.

HEAL: Την παίρνεις από ένα Holy Guard μετά την πρώτη μεγάλη μάχη σου.

ROCK: Την παίρνεις αφού παλέψεις το Draxx statue στο Shell Three Mourn Graveyard.

BARRIER: Την παίρνεις μετά τη μάχη με τη Selina στο Armstrong.

AIR: Τη βρίσκεις σε ένα storage cylinder στο Ankaran Base.

SUMMON: Σ' τη δίνει ο Gunnar.

FIRE: Την παίρνεις μετά τη μάχη με το Lava Boss.

CURE: Σ' τη δίνει ο Underlost Chief στο Shell Seven.

RESURRECT: Τη βρίσκεις στον τάφο του Bowman στις κατακόμβες.

BLESS: Την παίρνεις μετά τη μάχη με τον Connor.

LAW: Την παίρνεις μετά τη μάχη με το πρώτο Magi.

SLOW: Την παίρνεις μετά τη μάχη με το δεύτερο Magi.

MIRROR: Την παίρνεις μετά τη μάχη με τον Hell God.

ALL: Την παίρνεις μετά τη μάχη με τον Balcaam.

ACHILLES' HEEL: Την παίρνεις μετά τη μάχη με τον Balcaam.

CHAOS: Την παίρνεις μετά τη μάχη με τον Doomsday Brain.

SPEED: Βρίσκεται στα βορειοανατολικά, κοντά στην πεσμένη γέφυρα στο Chosen Temple Area 1.

CLOAK: Τη βρίσκεις στο Chosen Temple Area 3 μαζί με το Chosen Talisman.

CURSE: Βρίσκεται σε ένα σεντούκι στην πιο νοτιοανατολική μεριά των Catacombs Area 3.

VAMPYRE: Βρίσκεται σε ένα σεντούκι στην πιο νοτιοανατολική μεριά των Catacombs Area 3.

JOKER: Την παίρνεις μετά τη μάχη με την Alisa.





Η πρώτη σου σημαντική μάχη. Πρέπει να έχεις μαζί σου ψωμιά για να κάνεις Healing, αν θέλεις να κερδίσεις τη μάχη.

τευτικό ρυθμό, ενώ είναι από τις λίγες φορές που δεν έκλεισα καθόλου την ένταση του ήχου παίζοντας ένα παιχνίδι. Τα ηχητικά εφέ, όμως, δεν είναι στο ύψος άλλων παραγωγών του είδους. Θα μπορούσαν σε πάρα πολλά σημεία να είναι πολύ καλύτερα, πολύ πιο πλούσια, παρά απλά μερικοί "ξεροί" ήχοι. Οι φωνές μού δημιούργησαν αντιφατικά συναισθήματα. Ενώ είναι πολύ καθαρές και καταλαβαίνεις σχεδόν πάντοτε χωρίς καμία δυσκολία το τι λένε, πολλές φορές είχα την αίσθηση ότι δεν ταίριαζαν ιδιαίτερα με τη γενική ατμόσφαιρα του παιχνιδιού. Χαρακτηριστικά αναφέρω τη γυναικεία φωνή της εισαγωγής του Septerra Core. Ενώ έχει έντονο "βάθος" και είναι από τις καλύτερες που έχω ακούσει σε τίτλο του είδους, μου δίνει την αίσθηση ότι τα λέει πιο γρήγορα από το κανονικό, λες και βιάζεται να μη φύγει το τρένο. Είναι θετικό στοιχείο το ότι εμφανίζονται στο κάτω μέρος της οθόνης και σε κείμενο οι διάφορες ομιλίες.

Ο χειρισμός είναι σχετικά απλός και δεν θα προκαλέσει σχεδόν κανένα πρόβλημα. Κινείσαι σε όλη την οθόνη κάνοντας κλικ το αριστερό πλήκτρο του mouse στο σημείο όπου επιθυμείς. Κρατώντας πατημένο το αριστερό πλήκτρο και κινώντας τον κέρσορα ο χαρακτήρας θα τον ακολουθεί επάνω στην οθόνη.

Το Septerra Core σε προσκαλεί σε έναν παράξενο και πολύπλοκο κόσμο. Είναι από τους πιο πρωτότυπους κόσμους που έχω δει σε ένα RPG και όχι μόνο.

Κάνοντας διπλό κλικ κάπου, ο χαρακτήρας τρέχει στο σημείο αυτό, ενώ κάνοντας διπλό κλικ και κρατώντας πατημένο το αριστερό πλήκτρο του mouse, ο χαρακτήρας θα ακολουθεί τον κέρσορα τρέχοντας.

Σε συγκεκριμένα σημεία επάνω στην οθόνη ο κέρσορας θα αλλάζει σε ένα μάτι (look), σε ένα θαυμαστικό (talk), σε ένα χέρι (use/act), σε μία χρυσή πύλη (exit) ή σε μία σφαίρα (exit στο World map). Πηγαίνοντας τον κέρσορα στο κάτω μέρος της οθόνης, θα εμφανιστεί στο άνω μέρος η σύνθετη δύναμη της μαγείας (Core Energy), ενώ επάνω αριστερά εμφανίζονται τα icons των χαρακτήρων και κάτω από αυτά τα Health Points. Την ίδια στιγμή στο κάτω μέρος της οθόνης εμφανίζονται τα Subscreens, Healing items και Key items. Για να χρησιμοποιήσεις ένα Heal αντικείμενο (π.χ. ψωμί), το παίρνεις κάνοντας απλό κλικ σε αυτό και το πηγαίνεις στο πορτρέτο του χαρακτήρα που σε ενδιαφέρει, όπου το κάνεις πάλι κλικ. Με την ίδια λειτουργία χρησιμοποιείς κάποιο αντικείμενο πάνω στην οθόνη, ενώ αν θέλεις να απενεργοποιήσεις κάποια κίνηση που έχεις ξεκινήσει, απλά κάνεις δεξί κλικ με το mouse.



Εδώ, με το φίλο σου τον Grubb.



Από τους πολύ ωραίους εξωτερικούς χώρους του παιχνιδιού.

Κάνοντας κλικ στο icon Subscreens, περνάς στην οθόνη με τα χαρακτηριστικά του ήρωα. Εδώ ρυθμίζεις το είδος της επίθεσης που θέλεις να κάνεις, διαλέγεις τι θα φοράς, επιλέγεις τις Fate cards για τη χρήση μαγείας κ.ά. Από εδώ επίσης και μέσω του icon Options περνάς στην οθόνη που ρυθμίζει τα του ήχου και επίσης κάνεις load ή save. Η αντίρρησή μου εδώ είναι ότι ήθελα το icon Options να είναι προσβάσιμο από

ΤΑ SPELLS & ΟΙ ΣΥΝΔΥΑΣΜΟΙ ΤΟΥΣ

Spells - Κοστος - Αποτελεσμα

Heal 10 Γιατρεύει έναν χαρακτήρα.
Heal + Mirror 30 Χτυπά έναν χαρακτήρα.
Cure 10 Αφαιρεί το poison από έναν χαρακτήρα.
Cure + Mirror 30 Δηλητηριάζει έναν χαρακτήρα.
Bless 25 Ανεβάζει όλα τα στατιστικά (Power κ.λπ.) ενός χαρακτήρα κατά 1/4.
Bless + Mirror 45 Μειώνει όλα τα στατιστικά ενός χαρακτήρα κατά 1/4.
Resurrect 18 Συνεφέρει έναν αναίσθητο χαρακτήρα κατά το 1/2 των Hit Points του.
Resurrect + Mirror 38 Χτυπά έναν χαρακτήρα με το mega-damage.
Cloak 25 Βάζει το cloak σε έναν χαρακτήρα.
Cloak + Mirror 45 Αφαιρεί το cloak από έναν χαρακτήρα.
Joker 25 Ρίχνει τα Berserk, Curse, Stun, Slow και Poison σε έναν χαρακτήρα.
Slow 25 Κάνει αργό έναν χαρακτήρα.
Slow + Mirror 40 Κάνει γρήγορο έναν χαρακτήρα.
Speed 25 Κάνει γρήγορο έναν χαρακτήρα.
Speed + Mirror 40 Κάνει αργό έναν χαρακτήρα.
Air 12 Χτυπά έναν χαρακτήρα με το Air damage.
Chaos 25 Χτυπά έναν χαρακτήρα με το Berserks.
Chaos + Mirror 45 Διασκορπίζει τα adverse status.
Chaos + Law 50 Επιφέρει την chaotic damage.
Chaos + Law + Mirror(#) 70 Επιφέρει την Insane και δημιουργεί substantial damage (6x regular power).
Curse 25 Τοποθετεί το Curse σε έναν χαρακτήρα (μειώνει τα στατιστικά κατά 1/4).
Curse + Mirror 40 Τοποθετεί το Bless σε έναν χαρακτήρα (ανεβάζει τα στατιστικά κατά 1/4).
Fire 15 Χτυπά έναν χαρακτήρα με το Fire damage.
Earth 9 Χτυπά έναν χαρακτήρα με το Earth damage.
Water 6 Χτυπά έναν χαρακτήρα με το Water damage.
Vampyre 20 Αφαιρεί Hit Points από έναν χαρακτήρα.
Achilles' Heel 15 Δείχνει τα HP και τα στατιστικά του εχθρού σου (εκτός των bosses).
Barrier 15 Κάνει μισή enemy damage σε έναν χαρακτήρα.
Barrier + Mirror 35 Αφαιρεί μία barrier από έναν χαρακτήρα.
Barrier + Air 27 Θέτει το Air barrier και εξαφανίζει την air-based damage σε έναν χαρακτήρα.
Barrier + Chaos 30 Θέτει το Barrier σε έναν χαρακτήρα και εξαφανίζει τα αποτελέσματα του Berserk.
Barrier + Curse 35 Θέτει το Barrier σε έναν χαρακτήρα και εξαφανίζει τα αποτελέσματα του Curse.
Barrier + Fire 30 Θέτει το Barrier σε έναν χαρακτήρα και εξαφανίζει τα αποτελέσματα του Fire.
Barrier + Law 40 Θέτει το Barrier σε έναν χαρακτήρα και εξαφανίζει τα αρνητικά αποτελέσματα.
Barrier + Resurrect 33 Θέτει το Holy barrier σε έναν χαρακτήρα και εξαφανίζει τα αποτελέσματα του undead-based damage.
Barrier + Earth 24 Θέτει το Barrier σε έναν χαρακτήρα και εξαφανίζει τα αποτελέσματα του earth-based damage.
Barrier + Slow 35 Θέτει το Barrier σε έναν χαρακτήρα και εξαφανίζει τα αποτελέσματα του Slow.
Barrier + Water 21 Θέτει το Water Barrier σε έναν χαρακτήρα και εξαφανίζει τα αποτελέσματα του water-based damage.
Law 25 Εξαφανίζει όλα τα αρνητικά αποτελέσματα σε έναν χαρακτήρα.
Law + Mirror 45 Θέτει το Bersek σε έναν χαρακτήρα.
Summon 20 Καλεί τον Bowman για physical damage.
Summon + Air 32 Καλεί τον Simurgh για air-based damage.
Summon + Chaos 45 Καλεί τον Gemma για tremendous damage, ενώ επιπλέον θέτει το Berserk σε έναν χαρακτήρα.
Summon + Fire 35 Καλεί τον Ouroboros για fire-based damage.
Summon + Heal 30 Καλεί τον Kyra για να θεραπεύσει τρομερά έναν χαρακτήρα.
Summon + Joker 45 Καλεί τον Random για mild damage, ενώ προκαλεί διάφορα προβλήματα στο status ενός χαρακτήρα.
Summon + Law 45 Καλεί τον Marduk για insane damage.
Summon + Resurrect 38 Καλεί τον Thanatos για hell-based damage.
Summon + Earth 29 Καλεί τον Humbaba για earth-based damage.
Summon + Water 26 Καλεί τον Sedna και τον Pilitak για water-based damage.

(#) - Δεν μπορεί να συνδυαστεί με την "All".

τη βασική οθόνη του παιχνιδιού. Θα μπορούσαν να το είχαν βάλει δίπλα στο Subscreens, κάτι που θα μεγάλωνε σημαντικά τη λειτουργικότητα στο χειρισμό του παιχνιδιού. Ας σημειωθεί εδώ ότι save μπορείς να κάνεις σε όποιο σημείο θέλεις, υπάρχουν δε και τα πλήκτρα F5 (quicksave) και F8 (quickload) - δηλαδή καμία σχέση με τα παιχνίδια που προέρχονται από τις κονσόλες, στα οποία μπορείς να κάνεις Save μόνο σε συγκεκριμένα σημεία.


Το αστρόπλοιο μέσω του οποίου μπορείς να επισκέπτεσαι τις διάφορες ηπείρους-shells.

Το manual είναι αρκετά καλό, κατατοπιστικό, αν και πάλι είδα ότι έχουν μεταφράσει σχεδόν όλους τους όρους του κειμένου, γεγονός που προσωπικά με βρίσκει αντίθετο. Εντούτοις, πάρα πολύ χρήσιμο είναι το readme.txt αρχείο το οποίο δημιουργεί το παιχνίδι μέσα στο φάκελό του στο Sart/Programs. Διαβάστε το οπωσδήποτε.

Οσοι έχετε Internet κατεβάστε οπωσδήποτε από το site του παιχνιδιού το patch που κυκλοφόρησε. Είναι υπερπολύτιμο, αφού διορθώνει σχεδόν όλα τα bugs που έχουν καταγραφεί.

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ - ΜΑΧΕΣ - ΧΡΗΣΗ ΜΑΓΕΙΑΣ

Η ανάπτυξη των χαρακτήρων γίνεται μόνο με δύο τρόπους. Ο ένας είναι κερδίζοντας levels, οπότε κάθε χαρακτήρας βελτιώνεται αλλά πάνω στα ήδη υπάρχοντα χαρακτηριστικά του, και ο άλλος είναι μέσω του εξοπλισμού των χαρακτήρων, οπότε βελτιώνονται επίσης συγκεκριμένα χαρακτηριστικά. Στο παιχνίδι κάθε χαρακτήρας είναι εξειδικευμένος στη χρήση ενός όπλου, και προσωπικά αυτό το βρήκα πολύ δεσμευτικό. Οι ικανότητες των χαρακτήρων έχουν να κάνουν κυρίως με τη χρήση του όπλου στο οποίο είναι εξειδικευμένοι, αλλά επιδρούν στις μάχες και οι γενικότερες ικανότητές τους.

Οι μάχες ξεκινούν σχεδόν αυτόματα πλησιάζοντας κάποιον εχθρό. Τότε όλοι πηδούν στη μέση της οθόνης (ιδέα κι αυτή!) και η μάχη αρχίζει.

Ο χειρισμός των μαχών είναι σχετικά απλός. Κάτω από τα icons των χαρακτήρων εμφανίζεται μια ειδική μπάρα αντοχής, η οποία είναι χωρισμένη σε τρία μέρη. Για να επιτεθείς, κάνεις πρώτα κλικ στο πορτρέτο του ήρωα που σε ενδιαφέρει και, αφού έχει γεμίσει τουλάχιστον το πρώτο μέρος της σχετικής μπάρας, μπορείς να επιτεθείς. Ανάλογα με το ποια μέρη της μπάρας έχουν γεμίσει προτού εκδηλώσεις την επίθεσή σου υπάρχει η αντίστοιχη ποιότητα επίθεσης. Αν π.χ. η μπάρα είναι γεμάτη, τότε κάνεις ένα πολύ αποφασιστικό κτύπημα, αν είναι γεμάτη μέχρι το δεύτερο μέρος κάνεις ένα μεσαίο κτύπημα κ.ο.κ. Αν και το παιχνίδι αρχικά δίνει την εντύπωση ότι οι μάχες είναι real time 3D, στην πραγματικότητα είναι turn-based με στοιχεία από real time μάχες! Ετσι, οι εχθροί επιτίθενται σε προκαθορισμένα διαστήματα και ανάλογα με τη δική σου στάση μετά κάθε επίθεση. Και αυτοί για να επιτεθούν ξανά χρειάζονται κάποιον χρόνο. Πρόσεξε ότι, αν και τα τρία μέρη της μπάρας αυτής γεμίσουν τελείως, τότε το παιχνίδι "παγώνει" μέχρι να επιλέξεις το στόχο σου και να κάνεις την επίθεσή σου.

Αρνητικό στοιχείο, κατά τη γνώμη μου, είναι το γεγονός ότι δεν μπορείς να δεις τα στατιστικά των εχθρών σου, ώστε να ξέρεις πού βρίσκεσαι σε κάθε μάχη, εκτός αν κάνεις το σχετικό spell. Αρνητικό επίσης είναι ότι μάχες με πολλούς αντιπάλους γίνονται δύσκολες εξαιτίας του πολύ χρόνου που θέλουν για να ολοκληρωθούν. Ετσι, αν χάσεις κάποια από αυτές, το σκέφτεσαι να την αρχίσεις ξανά, άσχετα από το ότι δεν μπορείς να κάνεις αλλιώς.

Σκοτώνοντας τους εχθρούς σου παίρνεις experience points, βρίσκεις χρυσό αλλά και άλλα αντικείμενα. Σημείωσε ότι ειδικά τα λεγόμενα boss creatures απαιτούν ειδική τακτική (ή και στρατηγική) για να τα νικήσεις.

Η χρήση της μαγείας γίνεται μέσω των Fate Cards. Σε ένα ειδικό πλαίσιο δημοσιεύω σχεδόν όλους τους συνδυασμούς των καρτών-spells, τουλάχιστον αυτούς που βρήκα. Σε άλλο πλαίσιο δημοσιεύω σε ποια μέρη και πώς βρίσκεις αυτές τις Fate Cards. Σημείωσε ότι συγκεκριμένοι εχθροί μπορούν να νικηθούν μόνο με χρήση της μαγείας, για αυτό είναι απαραίτητο να μαζέψεις προσεκτικά όλες τις Fate Cards. Οι κάρτες αυτές αντλούν τη δύναμή τους από τους τέσσερις θεούς, τον Marduk, θεό του πολέμου, την Kyra, άγγελο του healing, τον Dogo, κυρίαρχο των ψευδαισθήσεων, και τον Gemma, lord of demons. Ετσι, κάθε τύπος κάρτας έχει ξεχωριστές δυνάμεις, που συσχετίζονται με το συγκεκριμένο θεό, π.χ. οι κάρτες της Kyra έχουν σχέση με τη θεραπεία ή και την αφαίρεση των Health points, του Gemma επιφέρουν άμεσα κτυπήματα κ.λπ.

Γενικά μπορείς να κάνεις τρεις βασικές κινήσεις: να επιτεθείς με κάποιο όπλο, να χρησιμοποιήσεις μαγεία ή να κάνεις Healing.

Τέλος, αξίζει να αναφερθεί ότι τα εφέ των μαχών είναι πολύ εντυπωσιακά, ειδικά όταν κάνουν τα διάφορα spells.





Μάχες εν εξελίξει.

ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η δράση του Septerra Core στηρίζεται σε δύο βασικά στοιχεία: σε adventure στυλ puzzles, που λύνονται είτε με ειδικούς γρίφους είτε με συζήτηση, και σε μάχες σε στυλ RPG. Στο περισσότερο χρόνο σου θα τριγυρνάς από μέρος σε μέρος συζητώντας με τους διάφορους χαρακτήρες και αναζητώντας συγκεκριμένα αντικείμενα. Υπάρχουν αρκετές παράλληλες αποστολές για να κρατούν συνέχεια το ενδιαφέρον. Πολλές φορές η λύση κάποιων γρίφων έχει σχέση με το ποιους έχεις στην ομάδα σου, για αυτό χρειάζεται να μελετήσεις καλά τις ξεχωριστές ικανότητες του καθενός.



Αναζητώντας σε μία άλλη ήπειρο-shell και με άλλη ομάδα.

Σχετικά νωρίς θα βρεις και ένα "αστρόπλοιο", μέσω του οποίου θα ταξιδεύεις ανάμεσα στις διάφορες ηπείρους-shells, μια και αρκετοί γρίφοι απαιτούν τη συνδυασμένη δράση σε δύο ή τρία shells.

Το παιχνίδι είναι αρκετά μεγάλο σε διάρκεια δράσης και το στοιχείο αυτό είναι πολύ σημαντικό. Λόγω της πολυπλοκότητας του σεναριακού υλικού του και γενικά του βάθους της ιστορίας πάνω στην οποία στηρίζεται το Septerra Core, πολλές φορές θα μοιάζει ατέλειωτο. Προσωπικά το βρήκα πολύ ατμοσφαιρικό και εθιστικό, ένιωσα μεγάλη ευχαρίστηση παίζοντας για ώρες ολόκληρες, αν και δεν είμαι καθόλου fun των λεγόμενων magna rendered γραφικών, πάνω στα οποία στηρίζεται ολόκληρο το παιχνίδι. Δεν ξεκόλλησα σχεδόν καθόλου από την οθόνη, αφού ήθελα να προχωρήσω όλο και πιο κάτω, και νομίζω ότι αυτό είναι και το πιο σημαντικό. Γιατί δεν πρέπει ποτέ να ξεχνάμε ότι, πρώτα από όλα, μιλάμε για παιχνίδια... PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΗΧΟΣ	85
ΣΕΝΑΡΙΟ	94
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΔΡΑΣΗ	90

90



Πρόκειται για ένα φουτουριστικό fantasy role-playing με ισχυρές επιρροές από τα ιαπωνικά RPGs, ιδίως στο θέμα των γραφικών. Κύρια δύναμη του παιχνιδιού είναι η εκπληκτική ηρωίδα του Maya, και το πολύ πλούσιο σενάριό του. Είναι ένα εθιστικότατο παιχνίδι, που θα ενθουσιάσει τους φίλους του είδους.

ADVENTURE

Cluedo CHRONICLES Fatal Illusion

Οσοι παρακολουθείτε όλα αυτά τα χρόνια τα άρθρα μου πρέπει να ξέρετε την ιδιαίτερη προτίμηση που έχω προς τα adventure ή και τα puzzle games, που διηγούνται ιστορίες αστυνομικού χαρακτήρα. Παιχνίδια όπως το Sherlock Holmes στον Spectrum και στον Commodore 64, το Cruise for a Corpse στους Atari, Amiga αλλά και στα PCs και, τέλος, το The Lost File of Sherlock Holmes αλλά και το Police Quest 2 είναι για μένα από τα καλύτερα adventures όλων των εποχών. Φυσικά, δεν μπορούσε να με αφήσει ασυγκίνητο η τελευταία προσπάθεια της Hasbro Interactive, που αποφάσισε να μεταφέρει στους υπολογιστές τα επιτυχημένα επιτραπέζια παιχνίδια Cluedo Chronicles.

του Αντρέα -Παρασκευά Τσουρινάκη

ΕΤΑΙΡΙΑ

ENGINEERING ANIMATION, INC./ HASBRO INTERACTIVE (http://www.mysterynet.com/cluechronicles/fatal/game.stml)

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ

Pentium στα 133MHz, 16MB RAM, Windows 95/98, DirectX 6.0, 8x CD-ROM drive, 2MB SVGA κάρτα γραφικών με DirectX certified drivers, 16-bit Windows συμβατή κάρτα ήχου με DirectX certified drivers, πληκτρολόγιο και 100% Microsoft συμβατό mouse, 80MB στον σκληρό



Τι να πρωτογράψει κάποιος για τη Hasbro Interactive; Πρόκειται για έναν πραγματικό γίγαντα της επιτραπέζιας ψυχαγωγίας με παιχνίδια-σταθμούς, όπως τα Monopoly, Trivial Pursuit, Risk, Scrabble κ.ά. Βέβαια, η δραστηριότητά της δεν σταματά εδώ. Τον προηγούμενο Αύγουστο εξαγόρασε την EuroPress, ενώ στις αρχές του περασμένου χρόνου βρέθηκε στην τρίτη θέση από πλευράς μεγέθους πωλήσεων στο χώρο του PC software! Επιπλέον, ας μην ξεχνάμε ότι ήδη έχει εξαγοράσει τη Microprose αλλά και τη Wizard of the Coast, που με τη σειρά της είχε αγοράσει την περίφημη TSR. Ελέγχει δηλαδή πια απόλυτα τόσο τα περίφημα AD&D αλλά και το Magic: The Gathering. Τον Νοέμβριο που πέρασε, η εταιρία κυκλοφόρησε σε συνεργασία με τη Nickelodeon (από την MTV) το CatDog: Quest for the Golden Hydrant, ενώ τον ίδιο μήνα σε συνεργασία με το περίφημο δίκτυο MysteryNet.com κυκλοφόρησε και το πρώτο επεισόδιο της σειράς Cluedo Chronicles: The Fatal Illusion. Νομίζω ότι τα σχόλια περιττεύουν και μόνο σεβασμός αξίζει απέναντι στην εταιρία αυτή. Μένει να δούμε τι άλλο θα υπάρξει από τη Hasbro στο μέλλον...



Φθάνοντας στον προορισμό σου μετά το φόνο του Masque.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Στην εισαγωγή του παιχνιδιού βλέπουμε μία πολύ εντυπωσιακή δολοφονία σε έναν χώρο ανασκαφών κάπου στην Αίγυπτο. Τη σκηνή όπου ο δολοφόνος διαλέγει το όπλο του φόνου ανάμεσα σε τρία που μπορεί να χρησιμοποιήσει δεν την βλέπουμε συχνά σε computer games.


Το τελεφερίκ με το οποίο θα ανεβείς στην έπαυλη του Masque.

Βρισκόμαστε στην παραμονή της Πρωτοχρονιάς του 1938. Πάνω σε ένα ιδιωτικό γιοτ του πάμπλουτου αλλά και εκκεντρικού Ian Masque, βρίσκεσαι μαζί με άλλους καλεσμένους καθ' οδόν προς το πάρτι που θα δοθεί στην πολυτελή κατοικία του Masque. Καθένας χαρακτήρας έχει να κρύψει ή να πει και μία ξεχωριστή ιστορία. Κάτι το πολύ παράξενο πρόκειται να συμβεί και κάθε καλεσμένος θα είναι και ένας ύποπτος. Στην πραγματικότητα, σε λίγο ο Masque θα βρεθεί νεκρός, ενώ κάθε επιβάτης του πλοίου είχε τελικά και έναν λόγο για να τον βγάλει από τη μέση.

Ετοιμάσου να δείξεις τις καλύτερες "ντετεκτιβίστικες" ικανότητές σου για να μπορέσεις να ξεδιπλώσεις την πραγματική ιστορία που κρύβεται πίσω από όλα αυτά. Μπροστά σου θα βρεις μία σειρά από πολύ αξιόλογα puzzles που πρέπει να λύσεις και αρκετά μίνι μυστήρια για να αποκαλύψεις.

Επειδή το παιχνίδι είναι εξ ολοκλήρου μία μυστηριώδης, αστυνομικού χαρακτήρα ιστορία, δεν μπορώ να αποκαλύψω περισσότερα στοιχεία γύρω από την υπόθεση που θα αντιμετωπίσεις. Αυτό που έχω να γράψω είναι ότι η ιστορία κρύβει αρκετές ανατροπές και ότι γενικά η βασική σεναριακή ιδέα του παιχνιδιού αποτελεί μάλλον το πιο δυνατό στοιχείο του.

Ενα είναι σίγουρο: σε όσους αρέσουν οι αστυνομικού χαρακτήρα ιστορίες, στο Cluedo Chronicles θα βρουν ένα παιχνίδι που θα τους ψυχαγωγήσει.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού μού άφησαν αντιφατικές εντυπώσεις. Καταρχήν, τρέχουν σε ανάλυση 640x480. Γενικά οι background χώροι είναι 2D renedered εικόνες και σε άλλες περιπτώσεις είναι πολύ καλές, σε άλλες όμως θυμίζουν παιχνίδι που έχει κυκλοφορήσει πριν 5-6 χρόνια, δηλαδή πολύ πίσω από τα σημερινά στάνταρ που έχει δημιουργήσει η λεγομένη τεχνολογία αιχμής. Αυτό που μου έκανε πολύ ευχάριστη εντύπωση στο παιχνίδι όσον αφορά στους χαρακτήρες είναι η εξαιρετική σχεδίασή τους - και εννοώ εξαιρετική από κάθε πλευρά. Είναι σχεδόν τέλεια φτιαγμένοι. Φαίνεται όμως ότι ούτε και σε αυτό τον τομέα ήθελαν "να αγιάσω". Ετσι πολύ σύντομα θα ανακαλύψεις ότι αυτοί οι εξαιρετικά σχεδιασμένοι χαρακτήρες ουσιαστικά είναι ακίνητοι. Και όχι μόνο αυτό, αλλά αρκετές φορές, πηγαίνοντας στο μέρος όπου ξέρεις ότι βρίσκονται, δεν τους βλέπεις, μέχρι ξαφνικά το CD-ROM να πάρει μπροστά, το πρόγραμμα να διαβάσει κάποια data και, ως διά μαγείας, να εμφανιστούν ξανά μπροστά σου!

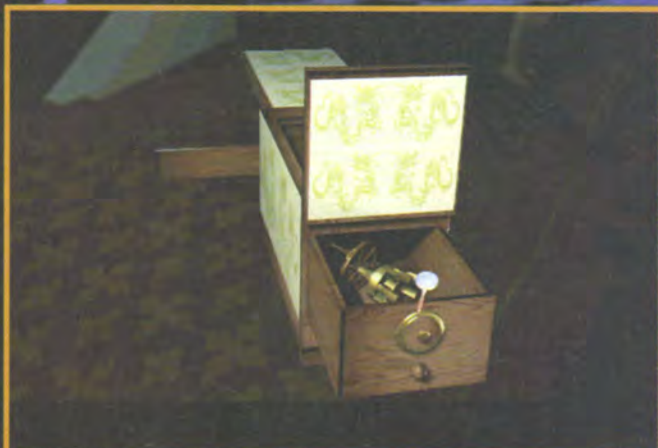
Η background μουσική δεν είναι κάτι ιδιαίτερο, όπως θα περίμενε κάποιος σε τίτλο του είδους, όπου μία ατμοσφαιρική μουσική παίζει σχεδόν καθοριστικό ρόλο. Τα ηχητικά εφέ είναι μάλλον φτωχά και, το κυριότερο από όλα, οι ομιλίες δεν στέκονται στο ύψος του παιχνιδιού. Εδώ αξίζει να σταθούμε λίγο. Ακούγοντας για πρώτη φορά τους χαρακτήρες να μιλούν, δεν μπορεί παρά να μείνεις ικανοποιημένος. Διαφορετικές φωνές, με προφορά που προσπαθεί να αποδώσει τη διαφορετικότητα των χαρακτήρων. Και όμως: Δεν θα περάσει παρά λίγος χρόνος μέχρι να διαπιστώσεις ότι τελικά οι ομιλίες των διάφορων χαρακτήρων είναι υπερ-δραματοποιημένες, με αποτέλεσμα τελικά να σε αποξενώνουν από το παιχνίδι αυτό καθ' εαυτό. Πρέπει όμως να τονίσω ότι οι περισσότερες ομιλίες είναι πολύ καθαρές, έτσι δεν θα συναντήσεις ιδιαίτερη δυσκολία στο να καταλάβεις τι ακριβώς λένε. Στα υπέρ του Cluedo Chronicles είναι και το γεγονός ότι δίνει στο χρήστη τη δυνατότητα να βλέπει και σε κείμενο πάνω στην οθόνη τους διάφορους διαλόγους. Εδώ, όμως, πρέπει επίσης να παρατηρήσω ότι μερικές φορές οι ομιλίες δεν ταιριάζουν απόλυτα με το κείμενο που βλέπεις πάνω στην οθόνη, γεγονός που προξενεί τελικά αρνητική εντύπωση.

Ο χειρισμός, αν και είναι σχετικά απλός, παρουσιάζει μερικά σημαντικά προβλήματα. Καταρχήν, κινείσαι μέσα στην οθόνη βάσει των κίτρινων βελών



Αποκαθιστώντας το manual του τελεφερίκ βλέπεις πώς θα το χειριστείς.

κατεύθυνσης στα οποία αλλάζει ο κέρσορας, όταν περάσει πάνω από το κατάλληλο σημείο. Ακριβώς εδώ έχω δύο σημαντικές ενστάσεις. Η πρώτη αφορά στην κίνηση αυτή καθ' αυτή. Θυμίζει τις παλιές μέρες των DOS-based games, όπου οι 386 δεν μπορούσαν να αποδώσουν σωστά το animation του παιχνιδιού. Ετσι, αν και δεν πρόκειται για παιχνίδι ιδιαίτερων απαιτήσεων και παρ' ότι ο υπολογιστής μου είναι ένας Pentium II στα 350MHz, εντούτοις πολλές φορές η κίνηση "κολλούσε" και όλα πήγαιναν σπαστά. Επίσης αρνητική είναι η σχεδίαση της κίνησης με τον τρόπο αυτό - και αυτό όχι μόνο γιατί δεν έχεις την απαιτούμενη ελευθερία κινήσεων πάνω στην οθόνη αλλά και γιατί η κίνησή σου τελικά ακολουθεί σχετικά παράλογες διαδρομές. Πρόσεξε λοιπόν καλά πού θέλεις να πας και πώς θα τα καταφέρεις. Πολλές φορές, ενώ θέλεις να πας ακριβώς δίπλα από εκεί όπου βρίσκεσαι, αυτό δεν γίνεται κατευθείαν. Πρέπει να στρίψεις, να πας μπροστά, μετά να στρίψεις ξανά προς τα πίσω και τελικά να προχωρήσεις προς το σημείο που


Κατορθώνοντας να ανοίξεις το θανατηφόρο κινέζικο puzzle box.



Ακόμη ένας "καταραμένος" συνδυασμός πόρτας, που είναι σαν αυτούς των χρηματοκιβωτίων. Πρόσεξε καλά τι πρέπει να κάνεις για να την ανοίξεις.

σε ενδιαφέρει. Πηγαίνοντας τον κέρσορα στο άνω μέρος της οθόνης, εμφανίζονται οι επιλογές Credits και Quit στα δύο άκρα του σχετικού interface αλλά και οι New Game, Load Game, Save Game, Preferences και Suspects. Στο Preferences, στην επιλογή SubTitles θα θέσεις τη σχετική επιλογή στο ON, έτσι ώστε να βλέπεις και σε κείμενο τους διάφορους διαλόγους. Πηγαίνοντας τον κέρσορα στο κάτω μέρος της οθόνης εμφανίζεις το inventory σου. Κάνοντας αριστερό κλικ σε ένα αντικείμενο (Pick up), αυτό θα μείνει στον κέρσορα του mouse για να το χρησιμοποιήσεις επάνω στην οθόνη. Αν θέλεις να χρησιμοποιήσεις δύο αντικείμενα μεταξύ τους, τότε πρέπει να πάρεις πρώτα το μικρότερο και να το κάνεις κλικ πάνω στο μεγαλύτερο, αλλιώς η δράση δεν θα γίνει (ή είναι τελικά το αντίθετο;). Κάνοντας δεξί κλικ (Look) σε ένα αντικείμενο, βλέπεις μία μεγάλη εικόνα του, έτσι ώστε να μπορείς να το εξετάσεις με την ησυχία του. Επίσης, τις περισσότερες φορές δεν μπορείς να χρησιμοποιήσεις κάποιο αντικείμενο που κουβαλάς, αν δεν έχει έρθει το κατάλληλο πλήρωμα του χρόνου.

Αρνητικό σημείο του χειρισμού είναι και το ότι δεν υπάρχει κάποιο πλήκτρο με το οποίο να μπορείς να προσπερνάς τις συζητήσεις. Ειδικά αν τις έχεις ακούσει ήδη μία φορά, δεν καταλαβαίνω γιατί πρέπει να τις ακούσεις ολόκληρες ξανά και ξανά.

Από όλα τα πλήκτρα πρόσεξε μην πατήσεις το F1. Αν και δείχνει να μετρά τα frame rates, προσωπικά, στο σύστημά μου το πάτημα του πλήκτρου αυτού είχε ως αποτέλεσμα να κολλήσει το παιχνίδι τρεις φορές και να χρειάζεται να κάνω reset στον υπολογιστή μου για να ξεκολλήσει.

Εδώ πρόσεξε το εξής: Στην κάτω αριστερή γωνία του inventory (όπως κοιτάς) βρίσκεται το σημειωματάριό σου. Σε αυτό καταγράφονται αυτόματα οι διάφορες σκέψεις που κάνεις κατά τη διάρκεια των συζητήσεών σου με τους διάφορους χαρακτήρες. Διάβαζε προσεκτικά όλες τις πληροφορίες που σημειώνεις σε αυτό, καθώς αποκομίζεις πολύ χρήσιμα λογικά συμπεράσματα. Στην κάτω δεξιά γωνία του inventory σου βρίσκεται το icon-επιλογή Cluedo. Κάνοντας κλικ σε αυτό το πρόγραμμα, θα σου δίνεται ένα on-line hint για το τι πρέπει να κάνεις στο παιχνίδι. Αποτελεί πολύ έξυπνη και εντυπωσιακά λειτουργική βοήθεια για όποιον τυχόν κολλήσει σε κάποιο σημείο.

Με τους άλλους χαρακτήρες επικοινωνείς κυρίως μέσω του σημειωματαρίου σου. Οταν βρεθείς τετ α τετ με έναν χαρακτήρα, ο κέρσορας θα αλλάξει σε μεγεθυντικό φακό. Κάνοντας κλικ τον εν λόγω φακό πάνω στο χαρακτήρα που σε ενδιαφέρει, θα ανοίξει το σημειωματάριό σου, περιέχοντας διάφορα topics για συνομιλία. Διαλέγοντας ένα από αυτά, εμφανίζεται αυτόματα στο κάτω μέρος της οθόνης μία φράση που έχει σχέση με το συγκεκριμένο topic. Κάνοντας, τώρα, κλικ στη σχετική φράση, ρωτάς το συνομιλητή σου για αυτό που θες. Σημείωσε εδώ ότι μιλώντας με τους διάφορους χαρακτήρες θα μαθαίνεις συνέχεια καινούρια στοιχεία, έτσι πρέπει να ξαναρωτάς κάποιον με τον οποίο μίλησες πριν λίγο, γιατί μπορεί εν τω μεταξύ να έχουν ανοίξει νέα topics συζήτησης.

Τέλος, σημείωσε ότι η επιλογή Suspects δίνει μία σύντομη και βασική περιγραφή για καθέναν από τους χαρακτήρες που συναντάς στο παιχνίδι και οι οποίοι έχουν τελικό ενδιαφέρον να δουν νεκρό τον Ian Masque. Το manual δεν είναι κάτι ιδιαίτερο, περιέχει όμως όλα τα βασικά στοιχεία γύρω από το χειρισμό του παιχνιδιού. Πρόσεξε επίσης το εξαιρετικής καλαισθησίας cover των 3 CDs.

ΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ


Mr. Green


Dr. Julia Kell


Ian Masque


Colonel Mustard


Ms. Peacock


Professor Plum


Marina Popov


Sabata


Miss Scarlet


Martin Urfe


Mrs. White

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα είναι αρκετά προσεγμένη, και αυτό παρά τα αντιφατικά στοιχεία του Cluedo Chronicles στους διάφορους τομείς του. Τον κυρίαρχο ρόλο σε αυτό παίζει φυσικά η πολύ καλοδουλεμένη ιστορία του.

Η δράση παρουσιάζει ενδιαφέρον, αφού δύσκολα θα καταλάβεις τι συμβαί-

νει πράγματι στο παιχνίδι. Κύριο μέλημά σου είναι να συνομιλείς με τους διάφορους χαρακτήρες και να αξιολογείς σωστά τα στοιχεία που συγκεντρώνεις.

Τα διάφορα puzzles είναι πολύ λογικά και προσφέρουν πραγματική ευχαρίστηση στο να τα λύσεις. Το Cluedo Chronicles αποτελείται ουσιαστικά από τρεις ενότητες. Το μεγαλύτερο τμήμα του πρώτου μέρους εξελίσσεται πάνω στο γιοτ, όπου πρέπει μιλώντας με τους άλλους καλεσμένους να πάρεις μία πρώτη γεύση για το τι συμβαίνει όντως στην ιστορία αυτή, αλλά και γιατί όλοι αυτοί έχουν κληθεί στο συγκεκριμένο πάρτι. Το δεύτερο μέρος εξελίσσεται σε ένα τελεφερίκ, το οποίο πρέπει να επιδιορθώσεις για να σε μεταφέρει στην κορυφή του βουνού. Τέλος, το τρίτο μέρος είναι η "καρδιά" του παιχνιδιού και σε αυτό υπάρχουν τα πιο σημαντικά puzzles. Σκοπός σου είναι να εντοπίσεις έξι πετράδια.

Βασικότερο μειονέκτημα του Cluedo Chronicles συνιστά το ότι είναι πολύ σύντομο. Αν και στο κουτί του παιχνιδιού γίνεται λόγος για περίπου 20 ώρες παιχνιδιού, ένας έμπειρος χρήστης δεν θα χρειαστεί περισσότερες από 6-7 ώρες



Κάνοντας το κόλπο με τα χαρτιά, που σου μαθαίνει ο Urfe στον Sabata.

για να το ολοκληρώσει, και αυτό οπωσδήποτε αποτελεί σημαντικό πρόβλημα. Τελικά, κάτι πρέπει να γίνει με αυτή την ιστορία, που φαίνεται να μην έχει τέλος. Προσπαθώντας οι εταιρίες να απευθυνθούν στους νέους χρήστες, κάνουν τα παιχνίδια τους όλο και πιο μικρά - δεν έχω καταλάβει ακόμη με ποιο σκεπτικό γίνεται όλη αυτή η ιστορία. Το αποτέλεσμα είναι η σχέση κόστους/ώρες ψυχαγωγίας να έχει ανατραπεί τελείως και η υπόθεση να καταλήγει σε μία πολύ ακριβή και εξεζητημένη διασκέδαση. Τελικά, δεν μπορείς να πληρώνεις συνέχεια 11.000 και 12.000 δρχ. για να πάρεις ένα παιχνίδι με το οποίο θα περάσεις έξι-επτά ώρες. Εξακολουθώ να πιστεύω ότι από τη σκοπιά αυτή η αξία του Might & Magic 6 παραμένει αξεπέραστη, αφού για το τελειώσεις θα χρειαστείς περίπου 150-200 ώρες!

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Χειρίζεσαι τον ντετέκτιβ και είσαι καλεσμένος από τον εκκεντρικό Ian Masque στο πάρτι που διοργανώνει στο σπίτι του, στην κορυφή του βουνού. Ξεκινώντας το παιχνίδι, σε βρίσκει πάνω στο πλοίο που θα σε μεταφέρει στους πρόποδες του βουνού.

Πάνω Στο Πλοίο

Ξεκινώντας πάνω στο πλοίο, η Scarlet θα σου μιλήσει και θα σου ζητήσει να της φέρεις ένα ποτό (γυναίκες...). Η πρώτη δουλειά σου είναι να εξετάσεις όλα τα αντικείμενα που έχεις στο inventory σου. Πήγαινε τον κέρσορα του mouse στο κάτω μέρος της οθόνης, ώστε να ανοίξεις το inventory σου, και κάνε δεξί κλικ πρώτα στο φάκελο, που περιέχει το γράμμα της πρόσκλησης, και μετά στο απόκομμα της εφημερίδας, που αναφέρεται στο κτίσιμο του σπιτιού του Masque. Στη συνέχεια μίλησε στη Scarlet κάνοντας κλικ το μεγεθυντικό φακό πάνω της και εξάντλησε όλα τα σχετικά topics μαζί της.

Κατόπιν γύρισε όλο αριστερά και προχώρησε ευθεία πάνω στον Green. Κάνε κλικ το μεγεθυντικό φακό πάνω του και εξάντλησε και με αυτόν όλα τα σχετικά topics. Αφού τελειώσεις, κοίταξε το σημειωματάριό σου για να δεις σε ποια λογικά συμπεράσματα έχεις καταλήξει. Τώρα φύγε στρίβοντας δεξιά και προχώρησε ίσια μπροστά προς την πόρτα. Ανοιξέ την, μπες μέσα και, αφού σου μιλήσει η Peacock, κάνε κλικ το μεγεθυντικό φακό πάνω της για να μιλήσεις μαζί της. Εξάντλησε όλα τα σχετικά topics. Στη συνέχεια, προχώρησε ευθεία μπροστά και θα σου μιλήσει η White. Κάνε κλικ το μεγεθυντικό φακό πάνω της και εξάντλησε και με αυτή όλους τους διαλόγους. Αφού τελειώσεις και με τις δύο, κοίταξε το σημειωματάριό σου για να δεις τα συμπεράσματά σου.

Τώρα γύρισε όλο δεξιά δύο φορές και πήγαινε προς τη βιτρίνα που βλέπεις δίπλα στη σκάλα. Κάνε κλικ το μεγεθυντικό φακό στο ανώτερο κουτί καθώς και στην κλειδαριά της βιτρίνας. Κατέβα τις σκάλες στρίβοντας αριστερά και στο πλατύσκαλο προχώρησε λίγο αριστερά, προς την πόρτα που βλέπεις μπροστά σου. Μόλις σταματήσεις, γύρισε όλο δεξιά δύο φορές και θα σου μιλήσει η Kell.



Ανακαλύπτοντας ότι ο καπετάνιος του πλοίου είναι ένα μηχανικό ρομπότ.

Κάνε κλικ το μεγεθυντικό φακό πάνω της και εξάντλησε όλα τα topics.

Αφού τελειώσεις μαζί της, προχώρησε ίσια μπροστά, στρίψε δεξιά και θα σου μιλήσει ο Plum. Κάνε κλικ το μεγεθυντικό φακό πάνω του και εξάντλησε όλα τα σχετικά topics. Η συζήτηση έχει αρχίσει να παρουσιάζει ενδιαφέρον. Αφού εξαντλήσεις όλα τα σχετικά topics και ολοκληρώσεις τη συζήτηση μαζί του, κάνε κλικ στο σημειωματάριό σου για να δεις τι νέα λογικά συμπεράσματα έχεις βγάλει μέχρι τη στιγμή αυτή.

Εδώ μπορείς να γυρίσεις, αν θέλεις, δύο ή τρεις φορές αριστερά και να προσπαθήσεις να μιλήσεις στην Popov, που παίζει πιάνο, και στον Sabata, που δεν θα απαντήσει σε καμία ερώτησή σου.

Σε κάθε περίπτωση, προχώρησε προς το μπαρ στο βάθος. Θα σου μιλήσει ο Mustard. Κάνε κλικ το μεγεθυντικό φακό επάνω του και εξάντλησε όλα τα σχετικά topics. Ζητώντας του ένα ποτό για τη Scarlet, θα το φτιάξει και θα σου το δώσει.

Τώρα στρίψε αριστερά και θα σου μιλήσει ο Urfe. Θα σου πει ότι ο Masque έχει ζητήσει να του φέρεις το puzzle box που είδες λίγο πριν επάνω, μέσα στη βιτρίνα, ενώ θα σου δώσει το κλειδί για να ξεκλειδώσεις τη βιτρίνα αυτή. Κάνε κλικ το μεγεθυντικό φακό επάνω του και εξάντλησε όλα τα σχετικά topics.

Η συνέχεια στις οθόνες...

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	80
ΗΧΟΣ	80
ΣΕΝΑΡΙΟ	90
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	75

80



Ενα αστυνομικού χαρακτήρα, μυστηριώδες adventure, που προξενεί αντιφατικές εντυπώσεις. Είναι βέβαιο ότι φέρνει έναν αέρα φρεσκάδας στο χώρο, αλλά σίγουρα θα μπορούσε σε αρκετά σημεία, και κυρίως όσον αφορά στα γραφικά και τη μουσική, να είναι πολύ καλύτερο. Οι φίλοι των αστυνομικών ιστοριών, πάντως, θα ενθουσιαστούν μαζί του.

GORKY 17

Βάζουμε στο σέικερ το Quicky: Fallout Incubation και δύο κουταλιές Resident Evil. Ανακινούμε καλά για δύο λεπτά, προσθέτουμε μία δόση adventure και το κοκτέιλ "Gorky 17" είναι έτοιμο. Σερβίρεται σε ψυχρά κλίματα, κατά προτίμηση σε μικρό ποτήρι, και... άσπρο πάτο!

του Βασίλη "Pioneer" Τουλιά
pioneer@otenet.gr

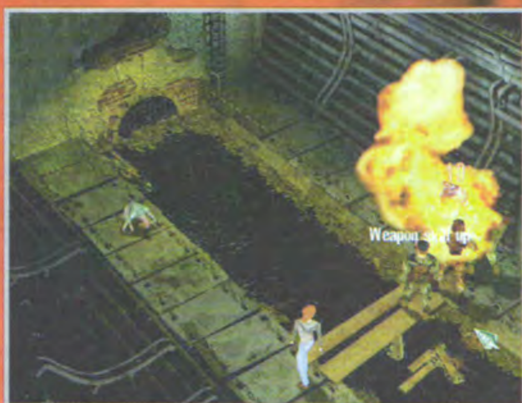
ΕΤΑΙΡΙΑ
METROPOLIS/TOP WARE INTERACTIVE
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
P200 MMX χωρίς 3D κάρτα ή P166 με 3D κάρτα, 32MB RAM, 4x CD-ROM drive

Επειδή, κατά πάσα πιθανότητα, δεν έγινα κατανοητός από τον πρόλογο, καλό θα ήταν να εξηγηθώ αμέσως, για να μη με περάσετε για ψυχασθενή (όχι ότι δεν είμαι, αλλά όσο να 'ναι έχουμε κι ένα image να διαφυλάξουμε!). Το Gorky 17 αναπτύχθηκε από τη Metropolis σε συνεργασία με την TopWare Interactive. Μπορεί η πρώτη εταιρία να είναι άγνωστη, όμως η δεύτερη έχει κυκλοφορήσει αρκετούς τίτλους, οι οποίοι, μολονότι δεν διεκδικούν τα πρωτεία στην κατηγορία τους, στέκονται αξιοπρεπώς στην αγορά. Χαρακτηριστικά αναφέρω ονόματα όπως τα: "Emergency: Fighters for Life", "Robo-Rumble", "Knights & Merchants", "Jagged Alliance 2" (η εξαίρεση στον κανόνα) και "Septerra Core".



Η νέα δημιουργία τους, με την ονομασία Gorky 17, είναι ένα RPG/adventure με άφθονη δόση στρατηγικής. Τα στοιχεία RPG μου θύμισαν Fallout, το action/adventuring θα σας φέρει στο νου την -ιδιαίτερα προσφιλή σε εμένα- σειρά Resident Evil, ενώ το στιλ των μαχών είναι σχεδόν αντιγραμμένο από το Incubation (όχι, λυπάμαι, στοιχεία από flight sim δεν έχει, ίσως υπάρξουν στο Gorky 18...). Τελικά, όμως, το strategy στοιχείο είναι αυτό που υπερτερεί των άλλων και επομένως κατατάσσει τον τίτλο στην ομώνυμη κατηγορία. Πάντως, αν αποφασίσετε να ασχοληθείτε μαζί του, θα διαπιστώσετε πως ο πρόλογός μου δεν απέχει πολύ από την πραγματικότητα! Φυσικά, το θέμα είναι αν το πάντρεμα των κατηγοριών έγινε με επιτυχία... Αυτό αφήνω εσάς να το κρίνετε, διαβάζοντας τη συνέχεια του άρθρου.


Με το πλήκτρο U εξαφανίζεται από την οθόνη κάθε αντικείμενο με το οποίο δεν μπορείτε να αλληλεπιδράσετε, αφήνοντας μόνο τα ουσιώδη αντικείμενα επί σκηνής. Θα το βρείτε πολύ χρήσιμο, αφού τις περισσότερες φορές το background δένει πολύ καλά με τα "πρόσθετα" αντικείμενα παραπλανώντας το μάτι...



Είδατε τι παθαίνει ο άνθρωπος όταν έχει πολλές... εξάψεις!

1/4 ADVENTURE

"Βρισκόμαστε στο έτος 2008. Η αντικατασκοπία του ΝΑΤΟ αναφέρει πως, για κάποιον άγνωστο λόγο, ο ρωσικός στρατός κατέστρεψε μία από τις επονομαζόμενες 'πόλεις-φαντάσματα' με την κωδική ονομασία Gorky 17. Αυτό το ακριβές αντίγραφο μιας αμερικανικής πόλης χρησιμοποιούνταν για να εκπαιδεύονται οι καλύτεροι Ρώσοι κατάσκοποι κατά τη διάρκεια του ψυχρού πολέμου. 'Η πόλη έχει εγκαταλειφθεί μετά το ξεκαθάρισμα του ψυχρού πολέμου' διαβεβαιώνει το Κρεμλίνο 'και τώρα που είμαστε φίλοι, δεν χρειαζόμαστε τέτοια

μνημεία που καταδεικνύουν έλλειψη αμοιβαίας εμπιστοσύνης.' Ομως, οι διοικητές του ΝΑΤΟ δεν 'μασάνε'. Ξέρουν καλά πως το Gorky 17 είχε έναν άλλο, απώτερο σκοπό: Εκεί η ΕΣΣΔ διεξήγαγε τα πιο απόκρυφα στρατιωτικά πειράματά της με απόλυτη μυστικότητα.

Την επόμενη χρονιά, ως ένα πρώτο βήμα για την ένταξη της Πολωνίας στη Βορειοατλαντική Συμμαχία, ένα τάγμα πολυεθνικών στρατευμάτων εισέρχεται στην κατεστραμμένη πόλη. Ψάχνοντας στα χαλάσματα, μία ομάδα ανακαλύπτει τα απομεινάρια ενός συμπλέγματος εργαστηρίων. Περαιτέρω έρευνα φέρνει στο φως ελάχιστα στοιχεία, έτσι οι στρατιώτες αποφασίζουν να οδεύσουν προς το κέντρο της πόλης, διασχίζοντας φαινομενικά άδειους δρόμους. Ξαφνικά, αλλόκοτα πράγματα συμβαίνουν: Βρίσκουν τους εαυτούς τους περικυκλωμένους από απαίσια παραμορφωμένα πλάσματα, εν μέρει ανθρώπινα και εν μέρει ζωικά ή εντομοειδή! Κάτι πολύ περίεργο συνέβαινε εδώ!

Παρά τις προσπάθειες των αξιωματικών του ΝΑΤΟ, τα νέα της ανακάλυψης διαδόθηκαν και δημοσιογράφοι ανά τον κόσμο καταφθάνουν για να καταγράψουν τα γεγονότα. Το CNN ανακοινώνει πως σχεδιάζει να αναμεταδώσει μέσω δορυφόρου τα τεκταινόμενα. Το ΝΑΤΟ κινδυνεύει να χάσει τον πλήρη έλεγχο της κατάστασης. Θέμα καταστροφής της πόλης δεν τίθεται, οπότε στέλνονται στρατεύματα για να σφραγίσουν την περιοχή, στην οποία δεν επιτρέπεται πια να εισέλθουν παρά ελάχιστα άτομα. Μία ομάδα τριών εξειδικευμένων commandos, οδηγούμενη από τον Καναδό Cole Sullivan, στέλνεται από τους αρχηγούς του ΝΑΤΟ για να ερευνήσει τα γεγονότα γύρω από το συμβάν. Θα καταφέρει να ανακαλύψει το μυστικό του Gorky 17; Τι την περιμένει σε αυτό το ταξίδι στα βάθη της πόλης; Και, πάνω απ' όλα, θα μπορέσει να επιβιώσει...;"

Αυτή είναι η υπόθεση του παιχνιδιού, όπως αναφέρεται από το επίσημο site της εταιρίας (www.gorky17.com). Προτίμησα αυτή την υπόθεση και όχι την αντίστοιχη του manual, γιατί -εκτός του ότι στο manual είναι μακροσκελέστατη- παρατήρησα ουσιώδεις διαφορές μεταξύ τους! Μπορεί η κύρια γραμμή να είναι και στα δύο η ίδια, όμως οι διαφορές (έστω και "στα σημεία") υπάρχουν. Πρώτη φορά παρατηρώ κάτι τέτοιο...

Το δικό μου σχόλιο για την υπόθεση είναι πως, σε ό,τι αφορά την πρωτοτυπία, θα μπορούσε να τα έχει πάει πολύ καλύτερα. Απευθύνεται κυρίως στους Αμερικανούς, προβάλλοντας τους κακούς και μοχθηρούς Ρώσους ενάντια στους καλούς νατοϊκούς που έρχονται για να σώσουν τον κόσμο από βέβαιη καταστροφή. Παραμύθι με δράκο δηλαδή, όπως πλέον το έχουμε συνηθίσει... Και μη μου πείτε πως οι μεταλλάξεις δεν σας θυμίζουν έντονα Resident Evil!

1/4 RPG

Ξεκινώντας την περιπέτεια, αναλαμβάνετε τον έλεγχο τριών commandos. Πρόκειται για τους εξής: Cole Sullivan (αρχηγός), Jarek Ovitz (το "βουβάλι" της παρέας αλλά και άριστος γλωσσολόγος), Thierry Trantigne (ο ειδικός επί των όπλων). Οπως σε κάθε γνήσιο RPG, στην πορεία θα συναντήσετε NPCs, τους οποίους μπορείτε να προσθέσετε στην παρέα για να πολεμήσουν στο πλευρό σας - αν και το πότε κάποιος θα ενωθεί με το group και πότε θα φύγει είναι αυστηρά προκαθορισμένο... Κάθε χαρακτήρας έχει τις ιδιαιτερότητές του, που καθορίζονται κυρίως από τα στατιστικά του. Από τα στατιστικά στοιχεία κυρίαρχο είναι το experience, που αυξάνεται από μάχη σε μάχη, δίνοντάς σας τη δυνατότητα με την άνοδο των levels να προσθέτετε πόντους στις επιμέρους ικανότητες κάθε χαρακτήρα (για λεπτομέρειες συμβουλευτείτε το ανάλογο box).

Εκτός αυτών οι χαρακτήρες διαθέτουν και ένα άλλο στοιχείο: δεξιότητα στο χειρισμό των όπλων, η οποία μετριέται σε levels, ενώ καθορίζει ως έναν βαθμό τη ζημιά που θα προκαλέσει κάθε χαρακτήρας με το όπλο του. Είναι λογικό πως όσο περισσότερο χρησιμοποιεί ένα όπλο τόσο καλύτερα μαθαίνει να το χειρίζεται και τόσο πιο αποτελεσματικά θα το χρησιμοποιεί στο μέλλον. Γι' αυτό φροντίστε μόλις παίρνετε ένα καινούριο όπλο να αποφασίζετε εκ των προτέρων σε ποιο άτομο θα το αναθέσετε, γιατί μετά την πρώτη μάχη δεν θα σας συμφέρει να το δώσετε σε άλλον, αφού ο καινούριος θα είναι λιγότερο επιδέξιος στο χειρισμό στο όπλου συγκριτικά με τον αρχικό χαρακτήρα.

Δεν θα μπορούσε να λείπει μία μεγάλη ποικιλία αντικειμένων, για όλα τα γούστα (και τα βίτσια!), που μπορεί να μην είναι τόσο ευρεία όσο θα άρμοζε σε ένα RPG, αλλά για Incubation-clone είναι κάτι παραπάνω από αρκετή! Αντικείμενα θα βρίσκετε στον περιβάλλοντα χώρο, αρμονικά τοποθετημένα σε κιβώτια, που όλως περιέργως τυχαίνει πάντα να βρίσκονται δίπλα σε ένα μικρό ή μεγάλο (ανάλογα με τις ορέξεις των προγραμματιστών) τερατάκι. Για να τα συλλέξετε, επομένως, θα χρειαστεί πρώτα να δώσετε μάχη. Αν καταφέρετε και στεφθείτε νικητής (δεν είναι δα και τόσο δύσκολο, τουλάχιστον στα πρώτα levels), θα ανταμειφθείτε με πολλά "καλούδια". Τα αντικείμενα χωρίζονται σε τρεις κατηγορίες: τα απαραίτητα για τη συνέχιση της περιπέτειας (adventure items), τα προς το ζειν (healing items) και τα προς το... μη ζειν (τα όπλα ντε!). Ελπίζω να έχετε την αίσθηση της οικο-

COURAGE UNDER FIRE





Λοιπόν, το σχέδιο έχει ως εξής: Εσύ πας από δεξιά, εγώ από αριστερά και μόλις φωνάξω "Επίθεση!" το βάζουμε κι οι δυο στα πόδια, για τις σκάλες!

ODIUM

Το Gorky 17 αρχικά είχε προγραμματιστεί να κυκλοφορήσει με τον τίτλο Odium (τον βρίσκω πολύ καλύτερο!). Ομως άγνωσται αι βουλαί της Topware, η οποία αποφάσισε λίγο πριν από την ολοκλήρωση της παραγωγής να βαφτίσει το παιχνίδι "Gorky 17". Πάντως, υπάρχει περίπτωση να το δείτε σε μερικά καταστήματα με τον τίτλο Odium. Μην ανησυχείτε, είναι ακριβώς ο ίδιος τίτλος, σε διαφορετική συσκευασία.

ΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ



Cole Kratsov Sullivan: Ο αρχηγός της ομάδας B (a.k.a. Compuprassa). Οντας 40 χρόνων, έχει πολύχρονη εμπειρία στο πεδίο της μάχης και έχει συμμετάσχει σε αποστολές ανά τον κόσμο. Μερικά παραδείγματα: Γιουγκοσλαβία 1995, Πακιστάν 1999, Βραζιλία 2006. Ως εκ τούτου είναι πολύ πειθαρχημένος και δεν διστάζει κάπου κάπου να μαστιγώνει τους συντρόφους του, για να τους τιθασεύει...!



Jarek Bellief Owitz: Γεννημένος στην Πολωνία, ετών 37, επιτελεί καθήκοντα μεταφραστή στην ομάδα, αφού μιλάει άπταιστα αγγλικά, πολωνικά και ρωσικά (ρουμάνικα, ιαπωνικά, σουαχίλι...). Υποχθόνιες δυνάμεις τον παρέσυραν να καταταχθεί στον επαναστατικό γερμανικό στρατό GSG9, μία μελανή περίοδος της ιστορίας της ζωής του. Επανέρχεται στην ενεργό δράση με την τρέχουσα αποστολή στο Gorky. Είναι στο χαρακτήρα του να αμφισβητεί την εξουσία, γι' αυτό πολλές φορές έρχεται σε σύγκρουση με τον Kratsov Sullivan.



Thierry Caf' Hourre Trantigne: Ο νεότερος της ομάδας, μόλις 24 χρόνων, με καταγωγή από τη Λυών της Γαλλίας. Λόγω της πολύ πειθαρχημένης φύσης του, συχνά καταδυναστεύεται από τους ανωτέρους του (βλ. Kratsov-Sullivan). Παρ' όλα αυτά κάθεται και υπομένει μαρτυρικά τα βάσανα που του φέρνουν οι εντολές των ανωτέρων. Ειδικεύεται σε όπλα πάσης φύσεως...



Joan Thimi Zol Aracroft McFadden: Δεν μπορούσε να λείπει και μία θηλυκή ύπαρξη από την ομάδα... Η Joan είναι μία 35χρονη γιατρός και μολονότι το ιστορικό της δεν υποδεικνύει κάτι αντίστοιχο, έχει μανία με τα όπλα. Δώσε της οτιδήποτε μακρύ (με κάννη κατά προτίμηση...!) και πάρε της την ψυχή (βρε, ποια Lara μου θυμίζει...). Ο Caf'Hourre φαίνεται να της έχει αδυναμία (τώρα τελευταία όλο μαζί της ασχολείται), όμως αυτή δείχνει ιδιαίτερη προτίμηση (αν και δεν το ομολογεί) για τον Kratsov Sullivan.



General Mannouseau Lamare: Στρατηγός του ΝΑΤΟ και επικεφαλής της επιχείρησης. Ξέρει πολλά μυστικά (του επαγγέλματος) και έχει μεγάλη εξουσία, γι' αυτό και όλοι οι commandos ακολουθούν πιστά τις διαταγές του. Μολονότι νέος για το αξίωμα που του έχει ανατεθεί, τα καταφέρνει μια χαρά... (σλουρπ!)



General Lampraken Kozov: Ο μεγάλος αντίπαλος του Mannouseau Lamare, στρατηγός των εχθρικών ρωσικών στρατευμάτων. Είναι ο άνθρωπος που κινεί τα νήματα από το παρασκήνιο και είναι υπαίτιος για τα τελευταία επεισόδια. Περιττό φυσικά να αναφέρω πως στο τέλος ο Lampraken Kozov ηττάται, κατά κράτος!

νομίας, γιατί θα χρειαστεί να εξασκήσετε αυτή την αρετή ουκ ολίγες φορές στη μάχη. Είναι πολύ απλό να ξοδέψετε τα καλύτερα πυρομαχικά σας πάνω σε έναν μικρό εχθρό και να ξεμπερδέψετε σε δύο γύρους. Ομως μετά, όταν θα έχετε να αντιμετωπίσετε το βαρύ πυροβολικό των αντιπάλων, θα φάτε... κάτι τέλος πάντων που έχει σχέση με τα ιπτάμενα αλλά και το υδάτινο στοιχείο (όποιος κατάλαβε, κατάλαβε). Μερικές φορές είναι προτιμότερο να δεχθείτε λίγο damage και να σκοτώσετε τον εχθρό με τσεκούρια και σιδηρολοστούς που δεν συνεπάγονται σπατάλη πυρομαχικών. Η εύρεση της χρησής τομής είναι το κλειδί για την επιτυχία.

Τέλος, η μετακίνηση στο χώρο, όταν δεν εμπλέκεστε σε μάχες, είναι πανομοιότυπη με του Fallout (ή Diablo ή οποιουδήποτε παρεμφερούς). Η δράση είναι τρίτου προσώπου, υπό γωνία, και αρκεί μόνο ένα κλικ για να μετακινηθούν οι χαρακτήρες (σε real-time) σε οποιοδήποτε σημείο, αρκεί να είναι προσπελάσιμο.

2/4 STRATEGY

Το ζουμί της υπόθεσης αποτελούν οι μάχες, στις οποίες αναδεικνύεται ο κυρίαρχος στρατηγικός χαρακτήρας του Gorky 17. Αν έχετε πρωτίστως ασχοληθεί με το Incubation, έστω και σε μικρό βαθμό, θα εξοικειωθείτε με τους κανόνες σε χρόνο μηδέν. Οταν λοιπόν βρεθείτε σε περιοχή όπου ελλοχεύει (δεν μπορούσε να κρατηθώ, το έγραψα!) ένα ή περισσότερα τέρατα (για κακή σας τύχη συνήθως είναι περισσότερα), το παιχνίδι αλλάζει mode και το πεδίο της μάχης από real-time γίνεται turn-based. Ο χώρος είναι ακριβώς όπως πριν, μόνο που έχει υποστεί μεγάλο zoom και έχει χωριστεί σε τετράγωνα. Στόχος σας είναι να εξολοθρεύσετε τους αντιπάλους υπακούοντας όμως σε -απαράβατους για κάθε μάχη- κανόνες.

Στη διάρκεια ενός γύρου, κάθε χαρακτήρας μπορεί να μετακινηθεί όσα τετράγωνα του επιτρέπουν τα στατιστικά του και να επιτελέσει μία πράξη. Οι δυνατότητες που έχετε για την επιτέλεση πράξης είναι οι εξής: χρήση επιλεγμένου όπλου, θεραπεία συντρόφου, τοποθέτηση σε αμυντική στάση και σπρώξιμο εμποδίου. Σε κάθε γύρο θα έχετε τη δυνατότητα να κάνετε ένα από αυτά κάθε φορά, οπότε ιεραρχήστε τις ανάγκες σας! Η μετακίνηση μπορεί να γίνει πριν από ή μετά την επιτέλεση της πράξης. Επίσης, μπορείτε να ανταλλάξετε αντικείμενα κατά τη διάρκεια της μάχης, μόνο που απαιτείται οι στρατιώτες σας να βρίσκονται σε διπλανά τετράγωνα, γι' αυτό φροντίστε να τακτοποιήσετε το inventory σας πριν από τη μάχη - θα σας γλιτώσει από πολλούς μπελάδες, ενώ μία καλή κατανομή των όπλων θα σας οδηγήσει ευκολότερα στην τελική επικράτηση!

Μολονότι είμαι οπαδός των παιχνιδιών δράσης (Doom-clones πάσης φύσεως), το σύστημα μαχών του Gorky 17 με ικανοποίησε ιδιαίτερα, γιατί σου δίνει τη δυνατότητα να προγραμματίσεις τις κινήσεις σου, να προβλέψεις εκείνες του αντιπάλου και να πράξεις ανάλογα. Η ιδιομορφία των μαχών, μάλιστα, καθιστά το παιχνίδι πρόσφορο για οδηγό στρατηγικής, αν και μάλλον η αποδοχή που θα γνωρίσει από το κοινό δεν θα είναι τόσο ευρεία, ώστε να παραστεί ανάγκη για συγγραφή ενός τέτοιου άρθρου.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Ο τομέας των γραφικών αφήνει καλές εντυπώσεις. Το είδος, βέβαια, δεν επιτρέπει την επίτευξη πανδαισίας, αφού η κάμερα ακολουθεί τη δράση αφ' υψηλού και επομένως η ποιότητα στη δουλειά μπορεί να φανεί μόνο από τις -παντός είδους- λεπτομέρειες. Και το Gorky 17 έχει πολλές τέτοιες! Οι χαρακτήρες είναι σχεδιασμένοι με υψηλό αριθμό πολυγώνων, γι' αυτό και μπορούν να αντέξουν άνετα τα μεγάλα zoom που γίνονται την ώρα της μάχης, χωρίς να χαθεί το ελάχιστο από την ποιότητα απεικόνισής τους. Το ίδιο ισχύει και για τους αντιπάλους.

Ομως αυτό που πράγματι κάνει εντύπωση είναι ο περιβάλλων χώρος, όχι κατά τη διάρκεια της μάχης, αλλά κυρίως όταν περιπλανιέστε σε πραγματικό χρόνο ανάμεσα στις προσχεδιασμένες -και με πολλές λεπτομέρειες σχεδιασμένες- τοποθεσίες. Το χαρακτηριστικό που είχα επισημάνει και για το Resident Evil (το σχεδιαστικά φορτωμένο περιβάλλον) ισχύει και εδώ. Μάλιστα, το γεγονός αυ-

τό δεν είναι τυχαίο... Αλλωστε, και τα δύο παιχνίδια έχουν στόχο τη μύηση στην τρομακτική ατμόσφαιρα και προσπαθούν να φτάσουν σε αυτόν μέσω της επιβλητικής (και υποβλητικής) σχεδίασης.

Η μεγάλη διαφορά ανάμεσα στους δύο τίτλους (στον τομέα του βαθμού εθισμού, γιατί ως προς το είδος διαφέρουν αρκετά) έγκειται στη μουσική υπόκρουση. Τα μουσικά κομμάτια που ακούγονται στο παρασκήνιο είναι ολιγάριθμα και δεν διεκδικούν δάφνες για την ποιότητά τους, ενώ η επανάληψή τους προκαλεί πλήξη από ένα σημείο κι έπειτα. Κρίμα, γιατί αν η μουσική απόλαυση συνδυαζόταν με την αισθητική, το αποτέλεσμα θα ήταν ενδιαφέρον. Την κατάσταση προσπαθούν να σώσουν τα ηχητικά εφέ, αν και αμφιβάλλω για την αποτελεσματικότητά τους.

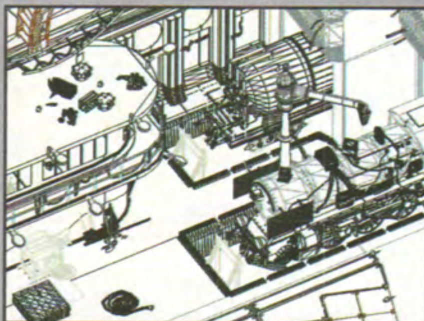
ΒΑΘΜΟΣ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ

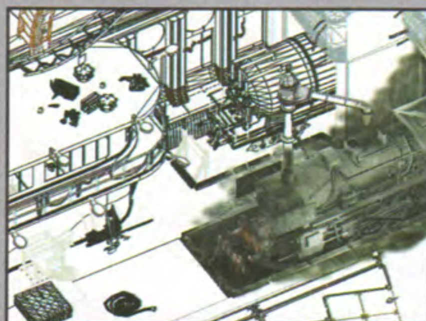
Η τεχνητή νοημοσύνη (AI) των εχθρών κινείται σε μέτρια επίπεδα. Μερικές φορές θα παρατηρήσετε πως οι αντίπαλοι χάνουν προφανείς ευκαιρίες να σας χτυπήσουν "εκεί που πονάει" (δίνοντάς σας μία ανάσα ελπίδας), αν και τις περισσότερες φορές συμπεριφέρονται όπως αρμόζει στην περίσταση. Συμπερασματικά, το AI των αντιπάλων επιτρέπει την ομαλή διεξαγωγή οποιασδήποτε μάχης, με ορισμένες ευκαιρίες να χάνονται και άλλες να αξιοποιούνται περισσότερο. Πάντως, μην περιμένετε επίδοξους στρατηγικούς ελιγμούς από πλευράς υπολογιστή. Το πρόγραμμα ρυθμίζει το βαθμό δυσκολίας στην εκάστοτε μάχη με βάση την ποσότητα των αντιπάλων και όχι την εξυπνάδα τους. Αποτιμώντας το Gorky 17, θα έγραφα ότι είναι ένα παιχνίδι μέτριας δυσκολίας, που δεν προσφέρει περιθώρια αλλαγής του επιπέδου αυτού (είτε προς τα πάνω είτε προς τα κάτω), αφού δεν διαθέτει επιλογές διαβάθμισης της δυσκολίας!



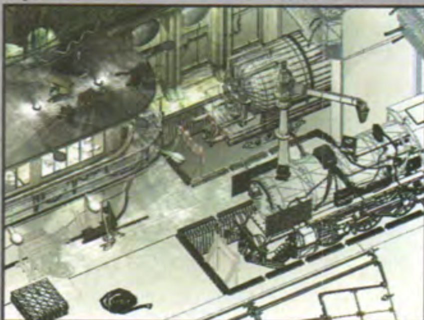
Παρατηρείτε τη συνοικία όπου βρίσκονται τα γραφεία του "PC Master"... Είναι καταφανής η χλιδή που διακρίνει τα γύρω κτίρια, ενώ στο κέντρο φαίνεται παρκαρισμένο το Mini Coup... ε, η λιμουζίνα του αρχισυντάκτη.

ΜΙΑ ΕΙΚΟΝΑ...





Πριν...



...κατά τη διάρκεια...



...και μετά την ολοκλήρωση του texturing, του light-mapping και των συναφών περίπλοκων διαδικασιών, στις οποίες συχνά αναφερόμαστε αλλά ούτε που ξέρουμε τι ακριβώς είναι!

ΤΕΧΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

Αξιοσημείωτο είναι το γεγονός ότι ο τίτλος έχει εξελληνιστεί από την Beacon Multimedia και διαθέτει ελληνικό manual, του οποίου το ύφος γραφής δημιουργεί αρνητική εντύπωση. Φαίνεται πως το αγγλικό πρωτότυπο σε αρκετά σημεία χρησιμοποιούσε σαρκαστικό χιούμορ, το οποίο -όσο επιτυχημένο και να ήταν στα αγγλικά- στην ελληνική μετάφραση είναι "άνοστο". Θα ήταν προτιμότερο οι διάσπαρτες περίεργες ατάκες να είχαν κοπεί εντελώς.

Τέλος, οφείλω να αναφέρω τη σχετική αστάθεια που παρουσιάζει ο τίτλος τόσο κατά την προσπάθεια εκκίνησης όσο και εντός του παιχνιδιού, καθώς επίσης τα προβλήματα που εμφανίζονται όταν φορτώνονται επιπλέον προγράμματα στη μνήμη (π.χ. HyperSnap). Παρ' όλα αυτά, δεν χρειάζεται να θορυβηθείτε ιδιαίτερα, αφού οι παρατηρήσεις μου αποτελούν περισσότερο σχολιασμό πάνω σε λεπτομέρειες και λιγότερο παράπονα για την αξιοπιστία του παιχνιδιού. Κατά πάσα πιθανότητα μάλιστα, τα προβλήματα αστάθειας δεν πρόκειται καν να τα βιώσετε...

ΕΝ ΚΑΤΑΚΛΕΙΔΙ

Το Gorky 17 είναι ένας τίτλος με τον οποίο θα μπορούσατε να περάσετε αρκετές ευχάριστες ώρες. Σίγουρα δεν μπορεί να συγκριθεί σε ποιότητα παραγωγής με τους ανάλογους τίτλους των κολοσσών της βιομηχανίας παιχνιδιών, όμως για το budget της μικρής Metropolis είναι εμφανές πως τα παιδιά έκαναν ό,τι καλύτερο μπορούσαν - σίγουρα διαθέτουν μεράκι για τη δουλειά τους. Πάντως, αν σας άρεσε το Incubation και θέλετε κάτι ανάλογο για να κορέσετε τη δίψα σας, αξίζει να το αποκτήσετε.

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	88
ΗΧΟΣ	65
GAMEPLAY	83
ΑΝΤΟΧΗ	70

77



Υπόθεση παρεμφερής με αυτή του Resident Evil και gameplay που αποτελεί συνδυασμό του Incubation και του Fallout. Ενα strategy που διαφέρει από όλα τ' άλλα...

THE WHEEL OF TIME

Φαντάζομαι πως οι περισσότεροι από εσάς, εκτός αν ασχολείστε αρκετά με το χώρο της επικής φαντασίας, δεν θα έχετε ακουστά τον Robert Jordan. Αυτός, κατά κάποιον τρόπο, είναι η αφορμή της δημιουργίας του παιχνιδιού The Wheel of Time, καθώς βασίζεται στον κόσμο που δημιούργησε ο Jordan για έξι δικά του βιβλία (δύο τριλογίες). Ολα τα μέρη αυτών των τριλογιών έχουν γίνει ανάρπαστα, και ο κόσμος του Wheel of Time είναι ένας από τους πιο αγαπημένους των fans της επικής λογοτεχνίας. Ας δούμε όμως αν η μεταφορά του στις οθόνες των PCs μας είναι εξίσου ενδιαφέρουσα.

ΕΤΑΙΡΙΑ
LEGEND/GT INTERACTIVE
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 200 (PII 233 recommended), 32MB RAM (64 recommended), 500MB στο σκληρό δίσκο, Windows 9x συμβατή κάρτα ήχου, PCI local bus κάρτα γραφικών (3D accelerator recommended). Το παιχνίδι εμπεριέχεται σε 2 CDs.

Του Δημήτρη "Tarish" Σελλούντου
morgoth@compulink.gr

Το Wheel of Time φαίνεται αρχικά μια πολλά υποσχόμενη παραγωγή. Είναι ένα action (Doom-style) strategy που προκαλεί το ενδιαφέρον του παίκτη, είτε αυτός το παίζει στο Single Player είτε στο Multiplayer mode. Το σενάριό του τοποθετείται λίγο καιρό πριν τα ομώνυμα βιβλία του Robert Jordan (οπότε δεν χρειάζεται να έχετε διαβάσει τα βιβλία για να το παίξετε). Ας το δούμε όμως αναλυτικά.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- **ΑΝΩΤΕΡΟ**
- ΑΝΩΤΑΤΟ

ΣΕΝΑΡΙΟ

Γενικά, τα βιβλία που έχουν κυκλοφορήσει αναφέρονται στην αιώνια διαμάχη μεταξύ του Dragon και του Dark One. Το παιχνίδι μάς επιστρέφει μερικά χρόνια πιο πίσω, στην Εποχή των Θρύλων, όπου η ανθρωπότητα ελευθέρωσε άθελά της τον Dark One. Αυτός, που είναι κάτι σαν τον Σατανά, αφού ελευθερώθηκε, άρχισε να προκαλεί καταστροφές όπου κι αν πήγαινε. Οι άνθρωποι δεν ήξεραν τι να κάνουν, έτσι έστρεψαν την προσοχή τους στη μαγεία, αφού μόνο αυτή φαινόταν ικανή να τους σώσει. Πράγματι, έτσι έγινε, και χάρη σε αυτή και σε μερικές μαγικές σφραγίδες κατάφεραν να τον κλειδώσουν στη φυλακή του κάτω από τη γη. Χιλιάδες χρόνια μετά οι μαγικές σφραγίδες έχουν χαθεί, ενώ τέσσερις δυνάμεις-οργανώσεις αναζητούν να τις βρουν, η καθεμία για το δικό της λόγο.

Στη δράση ενός παίκτη, ανήκετε στην οργάνωση των Aes Sedai (προφέρεται Αϊ Σεντάι). Αυτή η οργάνωση είναι μία ομάδα γυναικών, που με τη βοήθεια κάποιων talismans (στο παιχνίδι έχουν την ονομασία Ter' Angrial) μπορεί να κάνει cast διάφορα spells. Η ηρωίδα που ελέγχετε ονομάζετε Elayna Sedai και έχει εξέχουσα θέση στην "οργάνωση", μια και είναι αυτή που καταγράφει τα χρονικά της. Οταν το παιχνίδι ξεκινά, οι Aes Sedai έχουν ήδη δύο από τις μαγικές σφραγίδες, ενώ ψάχνουν για τις υπόλοιπες.

Μια ήσυχη νύχτα, λοιπόν, η Elayna βρίσκεται στο δωμάτιό της με τη φίλη της την Karen. Ξαφνικά, κάποιος χτυπά την πόρτα και, προτού προλάβει η Karen να την ανοίξει, ακούγεται ένας δυνατός θόρυβος και η πόρτα πέφτει φλεγόμενη πάνω της. Η Elayna έντρομη βλέπει τη φίλη της να εξαφανίζεται μέσα στις φλόγες, ενώ μία φιγούρα έρχεται μπροστά της και τη χτυπά δυνατά, ρίχνοντάς την κάτω. Ο μυστηριώδης επισκέπτης φαίνε-



Ενα από τα portals που χρησιμοποιείτε στο tutorial του παιχνιδιού.



Η πιο όμορφη φάτσα που θα συναντήσετε στο παιχνίδι!

ται να ψάχνει κάτι και η Elayna καταλαβαίνει ότι αυτό το "κάτι" είναι οι δύο σφραγίδες που οι Aes Sedai έχουν υπό την κατοχή τους. Αυτός τελικά τις βρίσκει, αλλά εκτός αυτών βρίσκει και μία μυστική υποδοχή στον τοίχο του δωματίου της Elayna, της οποίας την ύπαρξη ούτε η Elayna γνώριζε, ενώ μέσα σε αυτή υπάρχει ένα Ter' Angrial.

Αφού αυτό το σκάει παίρνοντας μαζί του τη λεία του, η αρχηγός των Aes Sedai αναθέτει στην Elayne να βρει και να φέρει πίσω τις δύο σφραγίδες καθώς και να ανακαλύψει ποιες ακριβώς είναι οι προθέσεις εκείνου που τις έκλεψε. Η Elayne δέχεται την αποστολή και αμέσως φεύγει, ακολουθώντας τα ίχνη του κλέφτη και δολοφόνου της φίλης της.

Η αποστολή της σίγουρα είναι δύσκολη, αφού θα πρέπει να τα βάλει με ολόκληρες στρατιές από τέρατα αλλά και από στρατιώτες αντίπαλων οργανώσεων, που θέλουν να απλώσουν τα χέρια τους στις μαγικές σφραγίδες. Μοναδικό της όπλο; Η αρκετά μεγάλη συλλογή της από Ter' Angrial, που της δίνουν τη δυνατότητα να κάνει cast ξόρκια στους εχθρούς της. Αυτά που θα μάθει στην πορεία, βέβαια, είναι εξίσου σημαντικά. Εκτός από τις προθέσεις του ατόμου που έκλεψε τις σφραγίδες, θα μάθει κάποια στοιχεία για το παρελθόν της, τι ακριβώς κάνει το Ter' Angrial που υπήρχε στο δωμάτιό της αλλά του οποίου αγνοούσε την ύπαρξη, ποιοι είναι αυτοί που δεν πρέπει να εμπιστεύεται, θα εξερευνήσει τη στοιχειωμένη πόλη του Shadar Logoth, θα εμπλουτίσει τη συλλογή της από Ter' Angrial και, γενικά, θα περάσει πολλά βάσανα μέχρι να τελειώσει αυτή η ιστορία (κοινώς, μέχρι να τερματίσετε το παιχνίδι).

SINGLE PLAYER GAME

Στο Single Player mode ακολουθείτε το ανωτέρω σενάριο περνώντας από επίπεδο σε επίπεδο. Συνολικά, σε αυτό το mode εμπεριέχονται 15 (αν θυμάμαι καλά) επίπεδα, καθώς και 3 tutorials, που, εκτός του ότι βοηθάνε να μάθετε το χειρισμό του παιχνιδιού, σας προετοιμάζουν με πολύ όμορφο τρόπο για τη συνέχεια. Αξίζει να τα παίξετε, ακόμα κι αν είστε από τους hardcore gamers και πιστεύετε πως δεν έχετε ανάγκη από tutorials. Για να ολοκληρώσετε κάποιο επίπεδο-αποστολή, πρέπει να φέρετε σε πέρας όλα τα objectives που υπάρχουν σε αυτό, τα οποία εμφανίζονται σε μορφή σκέψεων της Elayna κατά την έναρξη κάθε επιπέδου. Αυτά άλλες φορές μπορεί να είναι το να κυνηγήσετε και να βρείτε κάποιον εχθρό, να προστατεύσετε το κάστρο σας και τους υπηκόους και βοηθούς σας, να μείνετε ζωντανοί (ή, μάλλον, ζωντανή) για κάποιο χρονικό διάστημα, να σκοτώσετε κάποιο μεγάλο κακό ή να βρείτε κάποια από τις σφραγίδες που σας λείπουν. Φυσικά, κάθε επίπεδο διαφέρει από το προηγούμενο, ενώ τα objectives καθενός ποικίλλουν με τον ίδιο τρόπο. Στο τέλος κάθε αποστολής θα βλέπετε και ένα όμορφο video, μέσα από το οποίο εξελίσσεται η ιστορία και αποκαλύπτονται τα μυστικά του σεναρίου.



Εμμμ... ελπίζω να μην έχετε κάνει ποτέ παρόμοιο μπάρμπεκιου...

Η βασική διαφορά του παιχνιδιού από άλλα παιχνίδια του είδους είναι η χρήση των διάφορων talismans (Ter' Angrial) στη θέση των όπλων. Τα Ter' Angrial είναι διάφορα αντικείμενα, τα οποία έχουν το καθένα διαφορετική ιδιότητα αλλά και συγκεκριμένο αριθμό από "πυρομαχικά-χρήσεις". Ο αριθμός τους, δε, μέσα στο παιχνίδι φτάνει στα 40 διαφορετικά αντικείμενα. Αυτό σημαίνει ότι, εφόσον τα βρείτε, μπορείτε να εκτελέσετε 40 διαφορετικές ενέργειες με αυτά, ενώ ταυτόχρονα μπορείτε να κάνετε εκατοντάδες ακόμα συνδυασμούς μεταξύ τους. Βρίσκοντας ένα καινούριο Ter' Angrial, μπορείτε να πατήσετε το F2 και έτσι να δείτε μία σύντομη περιγραφή για το τι ενέργειες κάνει αυτό. Οι ενέργειες αυτών μπορεί να είναι επιθετικές ή αμυντικές αλλά και μπορούν να σας βοηθήσουν στο να λύσετε κάποιον γρίφο. Ετσι, πολλά από αυτά δημιουργούν φωτιές, κεραυνούς και βέλη, τα οποία χτυπούν τους εχθρούς σας αλλά και σας γιατρεύουν και σας κάνουν πιο ανθεκτικούς προς κάποιες επιθέσεις εχθρών σας, ενώ άλλα σας τηλεμεταφέρουν, σας δίνουν την ικανότητα να αιωρείστε πάνω από τη γη, να βλέπετε τυχόν παγίδες που σας έχουν στήσει οι εχθροί σας και πολλά άλλα ακόμα που, όπως καταλαβαίνετε, δεν μπορούμε να περιγράψουμε στο review λόγω έλλειψης χώρου (40 διαφορετικές ενέργειες είναι αυτές... τι να κάνουμε). Αν θέλετε μία αναλυτική περιγραφή κάθε αντικειμένου, μπορείτε να ανατρέξετε στο manual του παιχνιδιού και θα μείνετε πέρα για πέρα ικανοποιημένοι. Σημειώ-



Ο τύπος την έχει δει... He-Man (I Have the Power).

ΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ ΤΟΥ MULTIPLAYER



Elayna



Forsaken



Hound



White Soldier

ΣΚΗΝΕΣ ΜΑΧΗΣ

Εδώ βλέπετε μερικά από τα εφέ των spells όπως φαίνονται στα βίντεο του παιχνιδιού.






στε, πάντως, ότι μερικά από αυτά τα αντικείμενα εμφανίζονται μόνο μέσα στο Multiplayer mode.

Αναμενόμενα, οι εχθροί που συναντάτε στο παιχνίδι όσο προχωράτε είναι όλο και δυνατότεροι. Ετσι, ξεκινάτε από τους Trollocs (φέρνουν πολύ στους Orcs από Ad&D), συνεχίζετε σε Whitecloak Soldiers και Archers, και καταλήγετε σε... δεν σας λέω για να μη σας χαλάσω την έκπληξη. Φυσικά, δεν λείπουν οι μεγάλοι αρχηγοί από το παιχνίδι, για τους οποίους το μόνο που θα αποκαλύψω είναι πως ο πρώτος εμφανίζεται ήδη από την τρίτη πίστα. Πάντως, εκείνο που πρέπει να σημειώσετε είναι ότι σε αυτό το παιχνίδι ο ήρωάς σας δεν είναι κάποιος σκληροτράχηλος πεζοναύτης αλλά μία απλή γυναίκα, που απλά έχει την ικανότητα χρήσης μαγικών ξορκιών. Αυτό σημαίνει ότι είναι πολύ περισσότερο ευάλωτη στα χτυπήματα των εχθρών της, έτσι η αντοχή της σε αυτά θα εξαρτηθεί πάρα πολύ από τον τρόπο που θα την προστατεύσετε (αμυντικά ξόρκια). Ακόμα και στο πιο εύκολο επίπεδο του παιχνιδιού, αν δεν προσέξετε ιδιαίτερα, θα καταλήξετε να χρησιμοποιείτε πάρα πολύ το... F6 (Quickload).



Πάρε ένα seeker και... τρέχα! Χε χε χε!

MULTIPLAYER GAME

Το multiplayer μέρος του παιχνιδιού είναι ένα από τα μεγαλύτερα ατού του. Ξεκινώντας, επιλέγετε με ποιο στρατόπεδο-οργάνωση θα παίξετε. Εχετε τέσσερις διαφορετικές επιλογές: Aes Sedai (παίζετε με την Elayna), White Cloaks, The Hound ή τους Forsaken. Καθένα από αυτά έχει το δικό του σενάριο και τον ιδιαίτερο λόγο για τον οποίο θέλει να έχει στην κατοχή του τις μαγικές σφραγίδες, έτσι το παιχνίδι με κάθε χαρακτήρα αποτελεί μία εντελώς ξεχωριστή εμπειρία.

Το παιχνίδι υποστηρίζει δύο διαφορετικούς τύπους multiplayer, τους οποίους μπορείτε να παίξετε μέσω Internet ή σε δίκτυο LAN. Το πρώτο ονομάζεται Arena και είναι κάτι σαν το γνωστό σε όλους μας death match... δηλαδή "σφάξτε τους προτού σας σφάξουν". Εδώ όμως υπάρχει μία βασική διαφορά από τα death matches άλλων παιχνιδιών: οι επιλογές που έχετε είναι τεράστιες, χάρη στη χρήση των Ter' Angrial. Σε αντίθεση με άλλα παιχνίδια, στο multiplayer του Wheel of Time πρέπει να δώσετε πάρα πολλή βάση στη στρατηγική (όχι ότι σε άλλα η στρατηγική δεν παίζει ρόλο - απλά εδώ περισσότερο). Η ακριβής σειρά με την οποία θα χρησιμοποιήσετε τα Ter' Angrial σας αλλά και η συγκεκριμένη στιγμή στην οποία θα τα βάλετε σε λειτουργία μπορούν να κρίνουν τη διαφορά μεταξύ νίκης και ήττας. Για παράδειγμα, ένας αντίπαλος μπορεί να έχει κάνει cast πάνω σας το Seeker, που δημιουργεί μία μάζα που σας ακολουθεί παντού και όταν σας φτάσει κάνει ισχυρό damage. Εσείς όμως τυχαίνει να έχετε το Swap Places με το οποίο αλλάζετε θέσεις με τον αντίπαλό σας. Για να έχετε το καλύτερο αποτέλεσμα, πρέπει να περιμένετε ώσπου να φτάσει όσο πιο κοντά γίνεται η μάζα και στη συνέχεια να ενεργοποιήσετε το Swap Places Ter' Angrial. Φυσικά, υπάρχουν πολλές παρόμοιες καταστάσεις που κάνουν το death match του συγκεκριμένου παιχνιδιού μια πράγματι ξεχωριστή εμπειρία. Μοναδικό αρνητικό; Ισως το ότι είναι αρκετά δύσκολο να κάνετε γρήγορα πολλούς διαφορετικούς συνδυασμούς, αφού δεν υπάρχουν shortcut keys για κάθε Ter' Angrial (θα χρειαζόσαστε δύο πληκτρολόγια για να υπάρχουν shortcuts σε όλα).

Ο δεύτερος τύπος multiplayer παιχνιδιού που υποστηρίζει το Wheel of Time ονομάζεται Citadel Game και περιέχει ακόμα περισσότερα στοιχεία strategy. Κάθε παίκτης ή και ομάδα επιλέγει έναν χαρακτήρα από τους τέσσερις που προανέφερα στην αρχή της ενότητας, και αποκτάει ένα "οχυρό" καθώς και δύο σφραγίδες. Προτού ξεκινήσει το παιχνίδι, κάθε παίκτης έχει την ευκαιρία να "ντύσει" το οχυρό του με κάθε λογής παγίδες αλλά και αμυντικά συστήματα. Ετσι, μπορείτε να προσθέσετε σε αυτό τοίχους που καθυστερούν τους εχθρούς (είτε κανονικούς είτε φλεγόμενους), λάκκους για να πέφτουν οι μοχθηροί αντίπαλοι μέσα, παγίδες με ακόντια, σκαλιά που γυρνάνε έτσι ώστε να πέσουν όσοι πατάνε πάνω τους -και ίσως να βρεθούν σε μία άλλη παγίδα σας- και πολλά άλλα. Ακόμα, ανάλογα με την οργάνωση που έχετε επιλέξει, έχετε και διάφορους υπηκόους-φρουρούς (κοινώς cannon fodders) για να σας προστατεύουν και να πολεμάνε για εσάς. Για κάθε οργάνωση υπάρχουν τρεις διαφορετικοί τύποι βοηθών, με κάθε τύπο λίγο καλύτερο και ισχυρότερο από τον άλλο. Και αυτούς τους τοποθετείτε στο



Πολύ αίμα βγάζουν, βρε παιδί μου, οι Trollocs.

χάρτη προτού ξεκινήσει το παιχνίδι, στα σημεία που πιστεύετε ότι είναι κατάλληλα για την προστασία του οχυρού σας. Οπως καταλαβαίνετε, το πώς θα στήσετε τις διάφορες παγίδες και τους βοηθούς σας είναι πολύ σημαντικό και χρειάζεται να προσεχτεί ιδιαίτερα. Αφού τελειώσετε με τη διαδικασία "ντυσίματος" του οχυρού σας (και εφόσον έχουν τελειώσει και οι αντίπαλοί σας), ξεκινά το παιχνίδι. Σκοπός είναι να κλέψετε τις σφραγίδες των άλλων παικτών χωρίς να χάσετε τις δικές σας. Συνήθως το παιχνίδι ολοκληρώνεται όταν ένας παίκτης-ομάδα βρίσκεται σε θέση να κατέχει τέσσερις σφραγίδες. Γενικά, και αυτός ο τύπος multiplayer παιχνιδιού είναι καλός και σίγουρος, ενώ αν είστε φίλοι της στρατηγικής θα σας αρέσει ιδιαίτερα.

Το μόνο πρόβλημα που ίσως συναντήσετε στο multiplayer μέρος του παιχνιδιού είναι το LAG που συναντάτε συνήθως στα παιχνίδια μέσω Internet, εξαιτίας ενός μεγάλου αριθμού παικτών αλ-



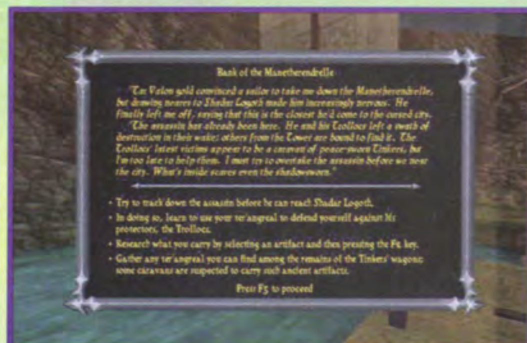
Τα darts, όταν υπάρχουν σε ποσότητα, είναι αρκετά χρήσιμα!

λά και λιγοστής μνήμης ή μικρής ισχύς του επεξεργαστή σας. Για να αποφύγετε λοιπόν το πολύ lag, δεν έχετε παρά να χαμηλώσετε αρκετά τη λεπτομέρεια στα γραφικά αλλά και να βρείτε (ή, ακόμα καλύτερα, να "φτιάξετε") κάποιον server με λιγοστό lag. Με λίγη πρακτική και μερικές προσπάθειες θα δείτε ότι δεν υπάρχει ιδιαίτερο πρόβλημα.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού μπορούν αρχικά να χαρακτηριστούν λεπτομερή. Αυτό, φυσικά, αν κατέχετε έναν Pentium 8 στα 5.000MHz με 30GB RAM. Δηλαδή, ναι μεν οι σχεδιαστές έχουν κάνει πάρα πολύ καλή δουλειά στον τομέα των γραφικών, αλλά οι περισσότεροι από εμάς δεν θα μπορέσουμε να ευχαριστηθούμε αυτή την πανδαισία χρωματισμών, σκιών και ρεαλιστικών τοπίων, αφού οι απαιτήσεις για να παίξουμε το παιχνίδι σε όλο το φόρτε του είναι... πολύ μακρινές. Προσωπικά, έχω έναν PentiumII στα 350MHz με 64MB RAM και 12άρα Voodoo 2. Ε, φανταστείτε ότι, για να καταφέρω να παίξω τον τίτλο σωστά, έβαλα τις περισσότερες επιλογές γραφικών στο medium, ενώ αναγκάστηκα να κλείσω εντελώς τη μουσική. Ρε παιδιά, καλό είναι να υπάρχουν όμορφα γραφικά, αλλά σκεφτείτε και ότι ο μέσος gamer δεν θα μπορεί να ευχαριστηθεί το παιχνίδι, με τόσες απαιτήσεις που βάζετε! Ακόμα πιο πολύ με εκνεύρισε το ότι το κουτί του παιχνιδιού γράφει "CPU: PII 233 recommended, και 64MB RAM recommended". Αν αυτό δεν είναι παραπληροφόρηση προς τον αγοραστή, τότε τι είναι; Πάντως, παραδέχομαι ότι έχει γίνει πάρα πολύ καλή δουλειά σε αυτό τον τομέα. Τα τοπία είναι φανταστικά, οι κινήσεις των περιβάλλοντων χώρων έχουν αποδοθεί πολύ όμορφα και είναι άκρως ρεαλιστικές. Τα τέρατα και οι χαρακτήρες είναι και αυτοί πολύ καλά σχεδιασμένοι, αλλά την παράσταση κλέβουν τα εφέ των spells που λειτουργείτε με τη χρήση των Ter' Angrial. Κυρίως τα επιθετικά spells είναι καταπληκτικά, με κορυφαία -κατά τη γνώμη μου πάντα- τα Chain Light, Whirlwind και Seeker. Τα μικρά videos που βλέπετε ανάμεσα στις πίστες είναι αρκετά προσεγμένα και μερικά από αυτά είναι πολύ εθιστικά και ατμοσφαιρικά. Το δε τελικό βίντεο, αν και λίγο απότομο (αν τερματίσετε το παιχνίδι, θα καταλάβετε τι εννοώ), έχει πολύ ωραία δράση και κλείνει το κεφάλαιο Wheel Of Time με πολύ όμορφο τρόπο.

Ο ήχος δεν είναι ό,τι καλύτερο έχουμε ακούσει σε παιχνίδι του είδους. Καταρχήν, η μουσική του, αν και εξαιρετικής ποιότητας, δεν δένει και πάρα πολύ με το όλο κλίμα του τίτλου, ενώ ορισμένες φορές καταντά μονότονη. Φυσικά, μην ξεχνάτε ότι θα την ακούσετε μόνο εφόσον έχετε πολύ καλό μηχάνημα, καθώς αυτή δαπανά αρκετή από τη μνήμη του παιχνιδιού. Ως εναλλακτική λύση, μπορείτε να μεταβείτε στο directory του δεύτερου CD Music και να ακούσετε τα κομμάτια που υπάρχουν εκεί με κάποιον MP3 player. Πάντως η μουσική του δεν είναι τίποτα ιδιαίτερο. Το ίδιο συμβαίνει με τους υπόλοιπους ήχους, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι είναι "για πέταμα". Απλά δεν έχουν να παρουσιάσουν κάτι το ιδιαίτερο. Το speech είναι αρκετά κατάλληλο, αλλά οι "χρωματισμοί" που



Ετσι εμφανίζονται τα objectives στην αρχή κάθε πίστας.

παίρνουν οι φωνές κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού μερικές φορές φαίνονται πολύ ψεύτικοι. Λίγο περισσότερη προσοχή δεν θα έβλαπτε...

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Σε γενικές γραμμές, το Wheel of Time είναι ένα αρκετά καλό game, με βασικό πλεονέκτημά του το πολύ καλό multiplayer. Φυσικά, βασικό του ατού είναι και ο κόσμος στον οποίο είναι τοποθετημένο, αυτός των βιβλίων του Robert Jordan.
Ετσι, όσοι από εσάς τρελαίνεστε για επικές ιστορίες με μαγεία και μάχες μεταξύ του καλού και του κακού, ίσως να βρείτε το Wheel of Time πολύ καλό. Οι υπόλοιποι μπορείτε να το αγοράσετε γιατί είναι απλώς κάτι διαφορετικό.

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΗΧΟΣ	78
MULTIPLAYER	94
SINGLE PLAYER	88

85



Ενα διαφορετικό action με πολύ καλό multiplayer mode. Για hardcore gamers.

M25 RACER

"Reckless Driving Was Never So Much Fun!"
...ή τουλάχιστον έτσι θέλουν κάποιοι να μας πείσουν. Ας δούμε αν έχουν δίκιο...

Του Γιάννη "FFVIISephiroth@mailcity.com" Παναγάκη

ΕΤΑΙΡΙΑ
DAVILEX (www.davilex.com)
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 166MHz (233 recommended), 16MB RAM (32MB recommended), 50MB ελεύθερα στο σκληρό, 4x CD-ROM, Sound Card, Windows 95/98 και 3D Graphics Accelerator Card (recommended)

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ: ΚΑΤΩΤΕΡΟ / **ΜΕΣΟ** / ΑΝΩΤΕΡΟ / ΑΝΩΤΑΤΟ

Δεν πάει πολύς καιρός από την κυκλοφορία το M25 Racer της Davilex, ενός ακόμη racing game από μια νέα εταιρία στο χώρο των video games, τουλάχιστον σε ό,τι αφορά τις κυκλοφορίες της στη χώρα μας. Το πρώτο ερώτημα που θα περάσει από το μυαλό σας είναι αν αξίζει να ξοδέψετε τα χρήματά σας για ακόμη ένα racer, από τη στιγμή που υπάρχουν στην αγορά πολλά σχετικά παιχνίδια όπως τα Sports Car GT, The Need For Speed I/II/III. Η απάντηση βρίσκεται στις σελίδες που ακολουθούν...

M25 RACER;

Το στοιχείο εκείνο που κάνει τον τίτλο να ξεχωρίζει απ' όλα τα racing είναι το concept του.

Το παιχνίδι φέρει το όνομα μιας οργάνωσης, η οποία διοργάνωνε παράνομους αγώνες ταχύτητας σε όλο το Ηνωμένο Βασίλειο κάθε χρόνο, η αρχή δε και το τέλος κάθε αγώνα γινόταν στη λεωφόρο M25. Το παιχνίδι μάς μεταφέρει στους μποτιλιαρισμένους δρόμους του Λονδίνου, της Οξφόρδης καθώς και κάποιων περιχώρων τους, όπου ο παίκτης-οδηγός καλείται να συναγωνιστεί άλλα 6 αυτοκίνητα με σκοπό -τι άλλο- από τη νίκη. Αποτελείται από τρία πρωταθλήματα και καθένα από αυτά από έξι αγώνες, ενώ δύο από τις πίστες είναι "κρυφές". Κάθε πρωτάθλημα αποτελεί μία διαφορετική κατηγορία, ανάλογα με τα αυτοκίνητα που διαγωνίζονται. Έτσι, λοιπόν, έχουμε και λέμε: League1=Small Car League (κατηγορία μικρών αυτοκινήτων), League2=Luxury Car League (κατηγορία αυτοκινήτων πολυτελείας) και League3=GT Race Car League, η οποία -όπως υποδηλώνει και η ονομασία της- περιλαμβάνει αυτοκίνητα αγώνων.

Σε κάθε κατηγορία επιτρέπεται να διαγωνίζονται διαφορετικά αμάξια. Η πρώτη κατηγορία παρέχει τη δυνατότητα επιλογής αυτοκινήτου μεταξύ των Mini Cooper, MCC Smart, MG καθώς και της κρυφής BMW Z3, η δεύτερη μεταξύ Jaguar XK8, Aston Martin DB7, TRV και μιας





Ιδού το Μπάκινχαμ!



Μα καλά, τι δουλειά έχει το λεωφορείο στο ρεύμα κυκλοφορίας μου;

Rolls-Royce που παραμένει κρυφή μέχρι να τερματίσετε ανάμεσα στους τρεις πρώτους (με αυτόν τον τρόπο αποκαλύπτετε τα κρυφά αυτοκίνητα σε όλα τα πρωταθλήματα, καθώς και με την απόκτηση κάποιου ποσού χρημάτων) και, τέλος, στην τρίτη κατηγορία μπορείτε να επιλέξετε μόνο μια Porsche 911, ενώ ως κρυφά υπάρχουν μια Lamborghini Diablo και μια Mclaren F1.

Κερδίζοντας στους αγώνες ο παίκτης αποκτά χρήματα ανάλογα με τη θέση στην οποία τερμάτισε και έτσι μπορεί να αναβαθμίσει το αυτοκίνητο ή τα αυτοκίνητά του, αν έχει πιο πολλά. Η αναβάθμιση γίνεται αγοράζοντας εξαρτήματα στην επιλογή Garage μετά το τέλος κάθε αγώνα. Τα εξαρτήματα αυτά είναι κινητήρας, κιβώτιο ταχυτήτων, ελαστικά, turbo και φρένα, τα οποία αυξάνουν τις επιδόσεις του αυτοκινήτου. Ετσι, λοιπόν, προσπαθείτε να τερματίσετε πρώτοι στην κατηγορία σας για να μπορέσετε να περάσετε στην επόμενη.

ΓΡΑΦΙΚΑ

Αναμφίβολα το μεγάλο ατού του παιχνιδιού είναι τα γραφικά του. Λεπτομερέστατα, ρεαλιστικά και με άψογους χρωματισμούς σαγηνεύουν από την πρώτη κιόλας ματιά τον gamer. Τα προαναφερόμενα, βέβαια, ισχύουν για όσους έχουν επιταχυντή τρισδιάστατων γραφικών. Σε αντίθετη περίπτωση θα χορτάσετε μεγάλα, χοντροϊδέστατα pixels, τα οποία φαίνονταν καθαρότατα ακόμα και σε ένα Pentium II στα 400 (χάλια το frame rate, χάλια!!!). Το test του παιχνιδιού έγινε με κάρτα Viper 550, με την οποία δεν παρουσίασε πρόβλημα αναγνώρισης και έτρεχε άψογα.

Τα αυτοκίνητα είναι σχεδιασμένα αρκετά καλά και με όλες τις λεπτομέρειές τους, κάτι που γίνεται εμφανές όταν τρακάρετε, όταν αλλάζετε την οπτική γωνία στην κάμερα που βλέπει το αυτοκίνητο από μπροστά, όταν φεύγει το πίσω μέρος στις απότομες στροφές κ.λπ.

Το μόνο πρόβλημα έγκειται στο γεγονός ότι, είτε τρακάρετε είτε όχι, το αμάξι παραμένει ανέπαφο, ούτε μια γρατσουνίτσα! Τι καλά που θα ήταν να γινόταν και στην πραγματικότητα αυτό, ούτε τραυματισμοί, ούτε θάνατοι, ούτε τραβολογήματα στα δικαστήρια γιατί ο @!$%$! που με τράκαρε δεν παραδέχεται ότι δεν είχε δίπλωμα, ούτε... ουπς, sorry, πάλι ξέφυγα! Αυτό που με εντυπωσίασε είναι το γεγονός ότι στο τζάμι καθρεφτιζόταν ο ουρανός: Καθώς το αυτοκίνητο έτρεχε, φαινόταν η κίνηση του ουρανού στο τζάμι, και ανάλογα αν έτρεχα νύχτα ή μέρα ο ουρανός είχε διαφορετικό χρώμα!

Το εντυπωσιακό όμως στα γραφικά του παιχνιδιού είναι οι πίστες και οι φοβεροί εξωτερικοί χώροι!!! Ολοι είναι σχεδιασμένοι άψογα και αναπαριστούν πραγματικά τοπία! Με κάθε λεπτομέρεια μπορείτε να θαυμάσετε το Big Ben, το Millennium Dome, τη London Bridge, ακόμα και το παλάτι του Μπάκινχαμ!!! Στα συν του παιχνιδιού κατατάσσεται και το γεγονός ότι σε κάθε πίστα υπάρχουν αρκετές παρακάμψεις, που σας επιτρέπουν να κόψετε δρόμο και να προπορευθείτε των αντιπάλων, όπως αυτή μέσα από το σταθμό του τρένου και μέσα από το εμπορικό κέντρο. Είναι εμφανές πού αφιερώθηκε ο περισσότερος χρόνος των προγραμματιστών, αν και θα μπορούσε να είχε δοθεί μεγαλύτερο βάρος στη δημιουργία περισσότερων πιστών και στη σχεδίαση διάφορων καιρικών συνθηκών όπως βροχή και χιόνι. Δεν μπορώ να πω, η ομίχλη είναι κορυφαία, ειδικά όταν, για παράδειγμα, χωρίς να μπορείς να βλέπεις τι γίνεται δέκα μέτρα πιο κάτω δοκιμάζεις τα αντανακλαστικά σου και τα νεύρα σου, όταν ξαφνικά πάνω στη στροφή σού πετάγεται ένα διπλό λεωφορείο! Επιπρόσθετα πρέπει να τονιστεί το γεγονός ότι οι χώροι έχουν "ζωντάνια" και αλληλεπιδρούν με το αυτοκίνητο (πετάγονται ξερά φύλλα από το ρεύμα αέρα που δημιουργεί το αυτοκίνητο όταν περνά μέσα από το δάσος, πουλιά πετάνε, τρένα και αεροπλάνα κινούνται, εφημερίδες σκορπίζονται όταν χτυπάτε με το όχημά σας τα χαρτοκιβώτια μέσα στα οποία βρίσκονται και άλλα). Επιπλέον η πίστα αλλάζει, μια και στο διάβα σας σαρώνετε ό,τι βρείτε μπροστά σας, όπως κολόνες,



Αν δεν προσέξετε το αμάξι σας...



Βρουμ, βρουμ...



Αργησα, 12:25 η ώρα!



Πολλή ομίχλη, βρε παιδιά! Πού είναι ο Χαρδαβέλλας να κάνει ρεπορτάζ;

radar που φωτογραφίζουν την κίνηση, τηλεφωνικούς θαλάμους, αλλά όχι πεζούς! Για την ακρίβεια, δεν υπάρχει ούτε ένας "ζωντανός" χαρακτήρας μέσα σε ολόκληρο το παιχνίδι!!!

Εντάξει, βρε παιδιά, είπαμε να μην το καταντήσουμε Carmageddon 2, αλλά όχι και έτσι!

Τέλος, αν και φοβεροί οι χώροι, είναι ολιγάριθμοι. Οκτώ πίστες, έξι κανονικές και δύο κρυφές-κλειδωμένες, δεν μπορεί παρά να θεωρηθούν από λιγοστές έως απειροελάχιστες. Η μικρή διάρκειά τους σε συνάρτηση με την υψηλή προβλεψιμότητα των αντιπάλων, τη χαμηλή δυσκολία, την έλλειψη ποικιλίας και το χαμηλό δείκτη νοημοσύνης του υπολογιστή υποβαθμίζουν την πρώτη ενθουσιώδη εντύπωση των φανταχτερών γραφικών του παιχνιδιού.



Ουπς!!! Πάει η κολόνα!

ΗΧΟΣ

Σε ό,τι αφορά τον ήχο, τι να πει κανείς; Η μουσική κινείται σε ικανοποιητικά επίπεδα, χωρίς να ξεφεύγει από τα καθιερωμένα, με λίγα εκτός κλίματος κομμάτια και αρκετά καλά sound effects. Τα μουσικά θέματα είναι αρκετά ευχάριστα και beat-άτα, αλλά δεν σε βάζουν ούτε μια στιγμή στο κλίμα του παιχνιδιού. Προσωπικά τα βρήκα απελπιστικά εκνευριστικά και τα απενεργοποίησα από τα settings του παιχνιδιού, αφήνοντας μόνο τα sound effects του παιχνιδιού.



Περνώντας μέσα από ένα γκαράζ για επισκευή.

Σε αντίθεση με τα μουσικά θέματα, τα εφέ του παιχνιδιού είναι πάρα πολύ καλά: από το ρεαλιστικότατο τσίριγμα των ελαστικών, όταν το αυτοκίνητο σπινάρει κατά την εκκίνηση, στις απότομες στροφές, στις χειροφρενιές έως τους μεταλλικούς κρότους από τα χτυπήματα των αυτοκινήτων και τα σπινθηρίσματα από το τρίψιμο των λαμαρινών, και από το τιτίβισμα των πουλιών, το χτύπημα του Big Ben, το τρένο, το αεροπλάνο έως τα σχόλια των αστυνομικών στα στημένα μπλόκα και τις διαταγές να σταματήσεις στο πλάι. Βέβαια, η πιο μεγάλη πώρωση είναι όταν ακούς τον ήχο του turbo που σκάει, μια "ήσυχη" βοή και μετά το ταχύμετρο ανεβαίνει κατακόρυφα, αφήνοντας τους άλλους ήχους να ξεφτίζουν...



Γιούπιιιι!!!



Τσαφ τσουφ, το τρένο περνά.

GAMEPLAY - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Ο χειρισμός είναι ένα από τα δυνατά σημεία του M25 Racer, μια και είναι πάρα πολύ απλός και δεν κουράζει ούτε στιγμή τον παίκτη. Οι τρεις επιλογές που παρουσιάζονται στο κεντρικό μενού (Time Trial, Sunday Cup και Tournament) δίνουν στον gamer μια ψευδαίσθηση ποικιλίας, η οποία τελικά δεν υπάρχει. Οι Time Trial και Sunday Cup επιλογές έχουν το ρόλο προθέρμανσης-προπόνησης για το main feature του παιχνιδιού, το Tournament.

Στην Time Trial επιλογή τρέχετε σε μια άδεια πίστα της επιλογής σας, με σκοπό να σπάσετε το ρεκόρ χρόνου της συγκεκριμένης πίστας. Πιστέψτε με, είναι απελπιστικά εύκολο!!!

Στη Sunday Cup διαλέγετε όποια πίστα επιθυμείτε και μια κατηγορία αυτοκινήτου ανάλογα με την εμπειρία σας. Αν τελειώσετε όλες τις πίστες πρώτοι, ξεκλειδώνετε ένα κρυφό αυτοκίνητο! Ουάου!!!

Τέλος, υπάρχει το τουρνουά, όπου αρχίζετε να τρέχετε στη μικρή κατηγορία και μόνο αν τερματίσετε πρώτοι, μπορείτε να ανέβετε κατηγορία και να ξεκλειδώσετε τα κρυφά αμάξια και τις πίστες.

Η ευαισθησία του τιμονιού είναι ό,τι πρέπει για κλειστές στροφές, ανάποδα τιμόνια και χειρόφρενα, ενώ σας επιτρέπει, χωρίς τη χρήση πολλών πλήκτρων, να ελέγχετε απόλυτα το αμάξι. Βέβαια,

ενώ θα περιμένατε διαφορετικό τρόπο οδήγησης από αυτοκίνητο σε αυτοκίνητο, εντούτοις αυτός παραμένει ίδιος κι απαράλλαχτος, με μια μικρή εξαίρεση στο Mini Cooper και τη Rolls Royce.

Επιπροσθέτως, τα αυτοκίνητα δεν έχουν προσεχθεί στον τομέα των αναβαθμίσεων, καθώς μόνο το turbo κάνει αισθητή την ύπαρξή του. Ολα τα άλλα περιφερειακά δεν συμβάλλουν πουθενά, τα φρένα παραμένουν ακριβώς ίδια και άχρηστα (τρία ζήτω για το χειρόφρενο!), τα λάστιχα και το κιβώτιο ταχυτήτων... αντίο και θα σε δω στο πλοίο! Ισως κάτι λέει ο κινητήρας... και αυτό με επιφύλαξη. Επιπλέον όλα τα αμάξια έχουν τις ίδιες επιδόσεις, με αποτέλεσμα ο παίκτης να νιώθει τα ίδια συναισθήματα οδηγώντας ένα Mini Cooper ή μία BMW Z3 (παρεμπιπτόντως, τα αυτοκίνητα, λόγω έλλειψης δικαιωμάτων από τις κατασκευάστριες εταιρίες, αναφέρονται ως Nimi, BWM, Astan Mortin, Rocks Rolls κ.ά.). Ενα άλλο γεγονός που μειώνει το gameplay του τίτλου είναι η έλλειψη ζημιών στο όχημα που ελέγχετε. Υπάρχει, βέβαια, δείκτης που μετρά τις ζημιές, αλλά διαφορά στην απόδοση και την εξωτερική εμφάνιση του αυτοκινήτου δεν βλέπετε. Μόνο όταν ο δείκτης φτάσει στο 100%, το αμάξι χάνει τον αγώνα. Γι' αυτό υπάρχουν βενζινάδικα-γκαράζ σε κάθε πίστα, ώστε να διορθώνονται οι βλάβες και να κρυώνει το turbo προκειμένου να μπορεί ο παίκτης να συνεχίσει. Βέβαια, ενώ στα άλλα racing games η είσοδος στα pit σήμαινε στάση και συνεπώς χάσιμο πολύτιμου χρόνου, εδώ αρκεί να περάσετε από μέσα για να διορθωθεί πλήρως η ζημιά στο αυτοκίνητό σας (πρωτοτυπία ή βαρεμάρα; Η επιλογή δική σας).



Χάλια οι δρόμοι, χάλια! Σαν τους ελληνικούς!

Το μεγάλο όμως πλήγμα στο gameplay του παιχνιδιού επιφέρει το πολύ χαμηλό AI του υπολογιστή.

Το πρόβλημα αυτό γίνεται ιδιαίτερα εμφανές στον τρόπο που σας ακολουθούν τα άλλα αυτοκίνητα και στην καταδίωξή σας από τους αστυνομικούς. Για το πρώτο το μόνο που έχω να πω είναι ότι σε πίστες με στενά δρομάκια, όπου για κάποιον λόγο εμφανίζεται συμφόρηση, τα προπορευόμενα αυτοκίνητα σταματούν και περιμένουν, καθιστώντας έτσι δύσκολο το να χάσετε, μια και μπορείτε ανετότατα να καβαλήσετε το πεζοδρόμιο, να βγείτε στους αγρούς ή ακόμα και να μπείτε στο αντίθετο ρεύμα, βρε αδελφέ, και να τους προσπεράσετε με άνεση!!!

Οσο για την καταδίωξη από τους αστυνομικούς, να τη βράσω! Εκτός του ότι τα αμάξια τους δεν είναι αρκετά γρήγορα για να σας προλάβουν, οδηγούν υποδειγματικά, με αποτέλεσμα όταν μπαίνετε στο αντίθετο ρεύμα, να ησυχάζετε μια και καλή από αυτούς. Αυτοί τώρα, βλέποντας τι έχουν να αντιμετωπίσουν, στήνουν μπλόκα τα οποία αποτελούνται (τις περισσότερες φορές) από ένα αυτοκίνητο κάθετα στο δρόμο, προκαλώντας κάθε άλλο παρά καθυστέρηση - ίσα ίσα σας βοηθούν καθυστερώντας τα άλλα αμάξια. Οταν τελικά σας συλλάβουν, το μόνο που κάνουν είναι να σας δώσουν μια κλήση. Αν τώρα είστε τόσο... (διαγράφεται μια λέξη) ώστε να μαζέψετε τρεις κλήσεις, αποκλείεστε από τον αγώνα!!! Τσο, τσο, τσο...

Τέλος, όλες οι πίστες είναι ευθύγραμμα σχεδιασμένες, χωρίς περίεργες στροφές, ζιγκ ζαγκ (όχι το συγκρότημα!!!) και φουρκέτες, καθιστώντας τον αγώνα περίπατο, ενώ το ταχύμετρο δεν κατεβαίνει κάτω από τα 100mph (μίλια την ώρα).


Μα καλά, τρενάκι παίζουμε;



Φτου!!! Πάλι ανοιχτά πήρα τη στροφή.


Χμ! Κάτι πήγε ανάποδα. Μάλλον εγώ!

ΓΕΝΙΚΑ

Το M25 Racer είναι αρκετά πρωτότυπο παιχνίδι, το οποίο προσφέρει αρκετές ώρες ευχαρίστησης στον παίκτη. Ωστόσο εξαιτίας της μικρής διάρκειάς του και του μικρού επιπέδου δυσκολίας δεν μπορεί να κρατήσει για πολύ τον gamer καθηλωμένο στον υπολογιστή του.

Συνολικά μοιάζει περισσότερο με μια περιήγηση μέσα και γύρω από το Λονδίνο παρά με ένα προκλητικό racing game. Ετσι, λοιπόν, αν επιθυμούσατε πάντα να πάτε στο Λονδίνο για να δείτε τις ωραιότατες τοποθεσίες του ή για μια βόλτα όχι απαραίτητα ήσυχη, αλλά δεν μπορούσατε, το M25 Racer σας δίνει ακριβώς ό,τι ζητάτε.

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	88
ΗΧΟΣ	78
GAMEPLAY	85
ΑΝΤΟΧΗ	77

82



Μία ευχάριστη αλλαγή που θα σας προσφέρει αρκετές ώρες διασκέδασης. Ωστόσο θα μπορούσε να είναι πολύ καλύτερο.

HOMEWORLD

Διάστημα, στρατηγική πραγματικού χρόνου και συμπαγές σενάριο στο single player ίσως ακούγονται πολύ ελκυστικά. Τι γίνεται, όμως, όταν όλα τα ανωτέρω μπορούν άνετα να αγνοηθούν από πολλούς, αφού το παιχνίδι έχει αρκετά περίπλοκο χειρισμό ακόμα και στην ίδια την κίνηση των μονάδων; Οι λάτρεις των 3D real time strategies θα το βρουν πολύ ενδιαφέρον, όμως αυτοί με ελάχιστη υπομονή νομίζω ότι θα το απορρίψουν αμέσως. Εσείς σε ποια κατηγορία ανήκετε;

Του Γιώργου Κυριακού
federal@ath.forthnet.gr

ΕΤΑΙΡΙΑ
SIERRA STUDIOS
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Windows 95/98/NT 4.0, Pentium II 250MHz, 4x CD-ROM, 32MB RAM, 400MB ελεύθερα στο σκληρό για πλήρη εγκατάσταση, 4MB PCI κάρτα γραφικών - προτείνεται μία 12MB 3D κάρτα επιτάχυνσης

Οταν εκκίνησα πρώτη φορά το Homeworld, δεν ακολούθησα την γνωστή τακτική που συνήθως εφαρμόζω, δηλαδή να ξεκινήσω μία campaign, για να μπω ευθύς εξαρχής στο "ζουμί" του παιχνιδιού. Εχοντας ξεφυλλίσει δυο-τρεις φορές το manual, είχα μείνει μπερδεμένος με το σενάριο και με το βασικό χειρισμό, καθώς το πρώτο στο χαρτί φαινόταν περίπλοκο, ενώ ο τελευταίος φάνταζε αδύνατος, αφού είχε πάρα πολλά πλήκτρα - αλλά και συνδυασμούς-, τη λειτουργία των οποίων έπρεπε θεωρητικά να μάθω απέξω! Ετσι, αποφάσισα να ξεκινήσω μία tutorial αποστολή, για να μπορέσω να μάθω πιο γρήγορα το χειρισμό με οπτικοακουστική βοήθεια. Παρ' όλο που το tutorial εξηγεί άψογα το βασικό (και όχι μόνο) χειρισμό του παιχνιδιού, εγώ απογοητεύτηκα από την όλη εικόνα. Πολύ μπέρδεμα, βρε παιδί μου! Μου πήρε αρκετή ώρα να εκπληρώσω τα objectives του tutorial και, όταν τελείωσα, είχα ήδη ξεχάσει τα βασικά πλήκτρα που είχα μάθει στην αρχή του... μαθήματος.



Ετσι, απογοητευμένος από το χειρισμό, προσπάθησα να βρω κάποιο καλό στοιχείο που ίσως θα μπορούσε να με κάνει να ασχοληθώ μαζί του σοβαρά. Μέχρι στιγμής, τα γραφικά που είχα δει μέσω της tutorial αποστολής μού είχαν κινήσει λίγο το ενδιαφέρον, αλλά χρειαζόμουν κάτι περισσότερο από απλώς καλά γραφικά. Αυτό το "περισσότερο" οι περισσότεροι θα το βρουν στο σενάριο, αφού η όλη παρουσίαση της υπόθεσης μου θύμισε το Half-Life.

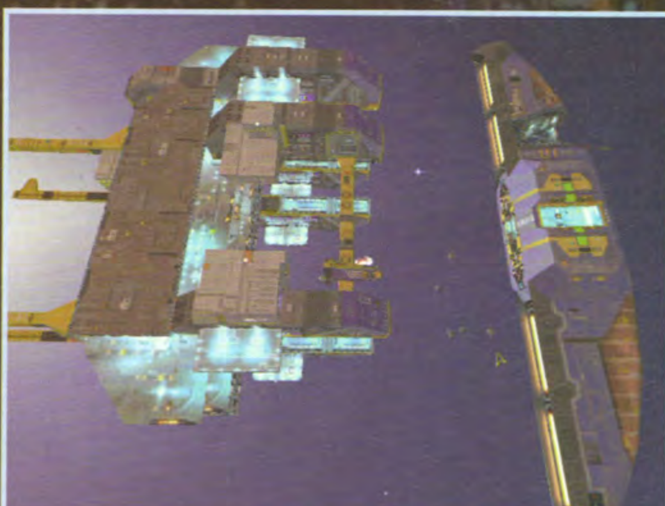
Αλλά για να δούμε πώς έχουν τα δεδομένα από την πλευρά της υπόθεσης...

ΣΕΝΑΡΙΟ

Τα γεγονότα του Homeworld διαδραματίζονται σε έναν πολύ μακρινό γαλαξία και η χρονολόγησή τους δεν ακολουθεί τα σημερινά πρότυπα. Βρισκόμα-



Το resource collector με τη συνοδεία των scouts και με φόντο τον Kharak, ώρες πριν από την καταστροφή του.



Το Mothership μόλις απελευθερώθηκε από τη διαστημική πλατφόρμα.



Οι Bentusi είναι μία φυλή που θα σας βοηθήσει πουλώντας σας τεχνολογία. Αυτό είναι το σκάφος τους.

στε στον πλανήτη Kharak, ένα ερημικό μέρος του Γαλαξία, όπου εκεί το γένος των ανθρώπων έχει βρει καταφύγιο εδώ και 1.300 χρόνια. Το γένος μας έχει χωριστεί σε φυλές με διαφορετικές ιδεολογίες η καθεμία. Ολοι όμως πίστευαν ότι καταγόμαστε από αυτόν τον πλανήτη. Καθώς τα χρόνια περνούν, διάφοροι επιστήμονες συγκρίνουν τα βιολογικά στοιχεία και τη μοριακή σύσταση του ανθρώπου με αυτή των άλλων μορφών ζωής του Kharak. Τελικά, καταλήγουν στο συμπέρασμα ότι σε καμία περίπτωση δεν μπορεί εμείς ως άνθρωποι να ξεκινήσαμε την ιστορία μας από αυτό τον πλανήτη. Είμαστε μία ξένη ύπαρξη σε έναν ξένο πλανήτη.

Αμέσως ξεκινούν οι έρευνες για την καταγωγή του ανθρώπου. Είναι η εποχή που τα πρώτα διαστημόπλοια καταφέρνουν να ταξιδέψουν σε πολύ μικρές αποστάσεις έξω από τον Kharak. Τότε είναι που ανακαλύπτονται για πρώτη φορά κάποια μικρά μεταλλικά κομμάτια, άγνωστης προελεύσεως, να αιωρούνται στο διάστημα γύρω από τον πλανήτη. Η ανάλυση αυτών των κομματιών δείχνει ότι το μέταλλο από το οποίο είναι φτιαγμένα δεν υπάρχει πουθενά στον Kharak. Οι μεγάλες ποσότητες αυτού του νέου μετάλλου που βρίσκεται στο διάστημα επιτρέπει την κατασκευή νέων σκαφών και την ανακάλυψη νέων τεχνολογιών. Σύντομα, ένας δορυφόρος εκτοξεύεται στο διάστημα σε αναζήτηση περισσότερου μετάλλου. Ενα λάθος όμως στο σύστημα πλοήγησης τον κάνει να ανιχνεύσει την επιφάνεια του Kharak αντί να ψάξει στο διάστημα. Η ανίχνευση αυτή αποκαλύπτει μια τεράστια ποσότητα μετάλλου στον Kharak, στην περιοχή της μεγάλης ερήμου. Ετσι, αμέσως στέλνονται ομάδες για να δουν για τι ακριβώς πρόκειται. Οι πρώτοι γενναίοι εξερευνητές ανακαλύπτουν ένα τεράστιο κατεστραμμένο διαστημόπλοιο, το οποίο ονομάζουν Khar-Toba, δηλαδή Πρώτη Πόλη, διότι αρχικά θεωρούν ότι πρόκειται για μία αρχαία πόλη.

Για χρόνια οι εξερευνητές ψάχνουν το Khar-Toba μέσω των ατέλειωτων λαβυρίνθων, μέχρι που βρίσκεται η μηχανή του. Εκεί, άγνωστες έως τώρα τεχνολογίες ανακαλύπτονται και βοηθούν περισσότερο τους ανθρώπους του Kharak. Η μεγαλύτερη ανακάλυψη είναι εκείνη του hyperspace module. Μετά από αυτή, λίγοι μένουν στην Khar-Toba για να ψάξουν κι άλλο. Μία αρχαιολόγος που παραμένει εκεί, ύστερα από μέρες έρευνας ανοίγει ένα δωμάτιο πολύ μέσα στην Khar-Toba. Μέσα στο δωμάτιο βρίσκεται μια μαύρη πέτρα, χαραγμένη με τη μορφή ενός γαλαξιακού χάρτη. Ο Kharak απεικονίζεται στο χάρτη και λίγο δίπλα του διακρίνεται ένα σημείο με ακριβείς συντεταγμένες. Δίπλα στο σημείο είναι γραμμένη μία λέξη: "Hiigara", που σημαίνει "σπίτι". Ολοι καταλαβαίνουν τη σημασία της. Αμέσως αρχίζει η κατασκευή ενός τεράστιου διαστημόπλοιου, που θα μεταφέρει χιλιάδες ανθρώπους στο σημείο όπου δείχνει η πέτρα. Το διαστημόπλοιο ονομάζεται Mothership και διαθέτει την τεχνολογία για hyperspace.



Ενα δικό μου interceptor στο maximum zoom.

Ολα είναι έτοιμα για το ταξίδι. Αναλαμβάνετε λοιπόν το χειρισμό του Mothership και του στόλου, λίγο πριν το πρώτο δοκιμαστικό άλμα στο "υπερδιάστημα" (για χάρη των ελληνικών). Ολα λειτουργούν στην εντέλεια...

Αμέσως μόλις το Mothership βγαίνει από το υπερδιάστημα δέχεται επίθεση από άγνωστα σκάφη. Το μικρό διαστημόπλοιο που θα τους συναντούσε έχει διασπαστεί σε χίλια κομμάτια και κανένας δεν έχει επιζήσει. Επιστρέφοντας φοβισμένοι στο μέρος από όπου ήρθατε, βλέπετε ότι η τεράστια διαστημική πλατφόρμα όπου κατασκευάστηκε το Mothership έχει καταστραφεί ολοσχερώς. Ακόμα χειρότερα, ο πλανήτης Kharak καίγεται ολόκληρος! Με νύχια και με δόντια σώζετε μερικά cryo trays, σε καθένα από τα οποία βρίσκονται σε κατάψυξη εκατό χιλιάδες άνθρωποι. Παράλληλα, αιχμαλωτίζετε έναν εχθρό, που προτού πεθάνει αποκαλύπτει ότι η φυλή σας παραβίασε μια συμφωνία 4.000 χρόνων, η οποία σας απαγόρευε να αναπτύξετε την τεχνολογία του υπερδιαστήματος! Τώρα, πρέπει να εκδικηθείτε το χαμό του Kharak αλλά και να φτάσετε στο περιβόητο σπίτι σας. Καθώς το παιχνίδι προχωρεί, θα δείτε ότι το σενάριό του θυμίζει μία επική δια-



Ενα εχθρικό destroyer δέχεται αδιαμαρτύρητα (;) τις βολές των Ion frigates μου!


Το Mothership αμέσως μόλις βγαίνει από το υπερδιάστημα.

στημική ταινία με πολλές ανατροπές και στοιχεία που θα σας κάνουν να θέλετε να δείτε τι άλλο μπορεί να σας περιμένει στην επόμενη αποστολή!

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΠΛΟΗΓΗΣΗ ΣΕ 3D (ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ)

Ακόμα κι αν ξεκινήσετε το tutorial πρώτα, πάλι θα σας δοθεί μια καλή ευκαιρία να δείτε τα πολύ καλά γραφικά του Homeworld. Το παιχνίδι εξελίσσεται στο σύνολό του στο διάστημα. Αυτό σημαίνει ότι δεν θα δείτε επιφάνειες πλανητών με χερσαία οχήματα και βάσεις όπως αυτές που συναντούσατε μέχρι τώρα. Μέσω ενός πάρα πολύ καλά διαμορφωμένου περιβάλλοντος 3D, μπορείτε να δείτε τις μονάδες σας κυριολεκτικά από όποια γωνία θέλετε - ακόμα και από κάτω. Η λεπτομέρεια των μονάδων είναι πάρα πολύ μεγάλη και τα χρώματά τους, τα οποία καθορίζετε εσείς στην αρχή, είναι ξεκούραστα για το μάτι. Τα διαστημόπλοια αφήνουν πίσω τους ίχνη σαν αέρια - αυτό ίσως εκνευρίσει κάποιους, αλλά στην ουσία είναι βολικό για να ξέρετε πού πηγαίνουν.

Η ηχητική επένδυση του Homeworld είναι εξαιρετική! Η μουσική αρχικώς εισάγει κομμάτια όπερας, καθώς βλέπετε το Mothership, ένα τεχνολογικό θαύμα, να βγαίνει από το διαστημικό ναυπηγείο. Στη δραματική συνέχεια του παιχνιδιού, η μουσική θα έχει έναν τόνο που θα συνοδεύει την ατμόσφαιρα της κατάστασης στην οποία βρίσκεστε. Ο ήχος του παιχνιδιού κινείται και αυτός σε υψηλά επίπεδα. Οι πυροβολισμοί κάθε διαστημόπλοιου είναι αρκετά πειστικοί, ενώ, αντιθέτως, η φωνή των πιλότων, η οποία είναι η ίδια για κάθε μονάδα, είναι λίγο βαρετή. Η φωνή της Fleet Command είναι μια απαλή γυναικεία, που κινείται στα πρότυπα της EVA του Command & Conquer. Επιπροσθέτως, θα ακούτε και τη φωνή του Fleet Intelligence, η οποία θα σας ενημερώνει για τους σκοπούς της εκάστοτε αποστολής.

Επειδή το Homeworld είναι ένα παιχνίδι χωρίς περιορισμούς στην κίνηση, όλα τα διαστημόπλοια μπορούν να κινηθούν σε όλες τις διαστάσεις, ακόμα και στο ύψος! Εδώ βρίσκεται το μεγαλύτερο μειονέκτημα του παιχνιδιού. Μπορεί σε περιπτώσεις που όλα είναι ήρεμα ο καθένας να μπορεί να εκτελέσει εντολές κίνησης, αλλά όταν τα πράγματα δεν αφήνουν χρονικά περιθώρια, αυτές οι εντολές δεν είναι καθόλου εύκολο να εκτελεστούν. Θα εξηγήσω ακριβώς πώς συμβαίνει αυτό:

Κάθε μονάδα για να κινηθεί απαιτεί από το χρήστη να την έχει επιλέξει και να έχει πατήσει το πλήκτρο Μ. Αμέσως μόλις το πατήσει, θα εμφανιστεί ένα διάγραμμα που δείχνει πού μπορεί να πάει η μονάδα μόνο μέσα στο πλαίσιο


Ενα εχθρικό Assault Frigate βάλλεται από όλες τις πλευρές.


Ο Kharak ολοκληρωτικά κατεστραμμένος.

της οθόνης! Κάνοντας κλικ στο σημείο όπου θέλετε, η μονάδα υπακούει και αρχίζει την κίνησή της. Αρχικώς, έχοντας πατήσει μόνο το Μ, δεν μπορείτε να διατάξετε τη μονάδα να προχωρήσει πιο ψηλά ή πιο χαμηλά. Θα πρέπει να πατήσετε το Shift και να δώσετε αρχικώς την απόσταση σε μήκος και μετά την απόσταση σε ύψος, δηλαδή τις συντεταγμένες! Είναι πολύ δύσκολο και πολλές φορές γίνονται αρκετά λάθη. Τώρα, αν θέλετε το σκάφος να πάει κάπου πιο πέρα από την περιοχή που καλύπτει μία οθόνη, θα πρέπει να ενεργοποιήσετε τα Sensors του Mothership, τα οποία καλύπτουν όλο το χάρτη. Ετσι, με την προαναφερθείσα διαδικασία του Μ και του Shift, μετακινείτε το διαστημόπλοιο όπου θέλετε. Αρχικώς κάτι τέτοιο είναι πολύ εκνευριστικό. Μόλις το μάθετε, θα είναι απλώς πολύ κουραστικό. Ισως, αν αφιερώσω άλλον έναν ή δύο μήνες στο Homeworld, στο τέλος να μου αρέσει. Πάντως μέχρι τώρα ένα κατάλαβα: αν δεν έχετε τις μονάδες σας σε ομάδες (formations), δεν θα τα καταφέρετε. Συνεχώς θα επιλέγετε τα διαστημόπλοια που δεν θέλετε και θα τα στέλνετε για επίθεση, ενώ στην πραγματικότητα θα θέλετε να στείλετε άλλα. Πολλές ήταν οι φορές που έστειλα τα Resource Collectors μου να αντιμετωπίσουν τον εχθρό (σαν να όριζα στα SCV του StarCraft να πάνε να αντιμετωπίσουν Ultralisks!), και έκανα και save και από πάνω! Οταν επιλέγετε κάποιες μονάδες στην τύχη, συνήθως η κάμερα είναι αρκετά μακριά. Για αυτό τα ονόματα των επιλεγμένων μονάδων φαίνονται άνω δεξιά.

Οι μονάδες επιλέγονται με το κλασικό drag and drop και, βεβαίως, αν εσείς θέλετε, καθεμία ξεχωριστά. Αν κάνετε δεξί κλικ, θα εμφανιστεί ένα μικρό μενού δίπλα από αυτές, το οποίο θα σας επιτρέπει να επιλέξετε πολλά στοιχεία, όπως το formation και τυχόν ειδικές ιδιότητες που μπορεί να έχει. Το Recourse Collector, για παράδειγμα, έχει την επιλογή Harvest για να μαζεύει αστεροειδείς, οι οποίοι είναι η μόνη πρώτη ύλη στο Homeworld, μαζί με κάποια νέφη από σκόνη, ενώ το Cloak Fighter των Kushan (η μία από τις δύο φυλές που μπορείτε να διαλέξετε στο παιχνίδι) διαθέτει την επιλογή του cloak. Επίσης, μπορείτε να επιλέξετε τις



Η οθόνη των sensors του Mothership.

διαθέσεις των μονάδων, οι οποίες μπορούν να παίξουν σημαντικό ρόλο σε μία μάχη. Αν, για παράδειγμα, επιλέξετε Aggressive tactics, τότε τα σκάφη θα μεταφέρουν την ενέργεια της μηχανής στα όπλα, για να αυξήσουν τη δύναμη πυρός.

GAMEPLAY

Από ό,τι θα καταλάβατε από το εισαγωγικό κείμενο, στην αρχή το παιχνίδι δεν μου άρεσε, και μπορώ να σας πω ότι σκεφτόμουν να μεταφέρω το review του από το "Game club" στο "Με δυο λόγια". Ομως αποδείχτηκε ότι το Homeworld είναι από τα παιχνίδια που πρέπει να τους αφιερώσει αρκετή ώρα κάποιος για να καταλάβει την αξία τους.


Λίγοι αστεροειδείς στο διάστημα.

Αρχικώς, η εισαγωγή του campaign θα επιβεβαιώσει τα δεδομένα που αναλύει το πάρα πολύ καλό manual. Τα ενδιάμεσα videos που θα βλέπετε είναι στην πραγματικότητα "κινούμενα σχέδια", με όλη τη σημασία της λέξης. Εξαίρεση αποτελούν κάποιες σκηνές που έχουν δημιουργηθεί με την engine του ίδιου του παιχνιδιού και είναι ομολογουμένως πάρα πολύ καλά φτιαγμένα. Το παιχνίδι αποτελείται από 16 αποστολές, στις οποίες πάντα προστίθενται νέα objectives από τα αρχικά, αφού το σενάριο ανατρέπεται συνεχώς από τη στιγμή που αντικρίζετε τον κατεστραμμένο πλανήτη σας και ουσιαστικά το παιχνίδι αρχίζει. Στην ουσία, οι δύο φυλές του παιχνιδιού έχουν ακριβώς τα ίδια διαστημόπλοια, αφού τα ονόματα και τα τεχνικά χαρακτηριστικά των μονάδων (ταχύτητα, δύναμη πυρός) είναι τα ίδια! Ευτυχώς, υπάρχουν και κάποιες εξαιρέσεις, όπως το cloak Fighter, το οποίο ανήκει αποκλειστικά στους Kushan, και το defense fighter, το οποίο έχουν μόνο οι Taiidan. Στην αρχή του campaign πρέπει να διαλέξετε μία από αυτές τις δύο φυλές. Οποια και να διαλέξετε, όμως, το σενάριο θα είναι ακριβώς το ίδιο! Παρ' όλο που Kushan και Taiidan είναι κάτι σαν GDI και Nod, δεν έχει καμία σημασία ποια από τις δύο θα διαλέξετε. Προσωπικά προτείνω τους Kushan, αφού σε σχέση με τους Taiidan έχουν δύο επιπλέον επιθετικά σκάφη.

Λίγο πριν έκανα μια αναφορά για τις διαθέσεις των σκαφών. Ολα τα επιθετικά πλοία έχουν δεδομένο αριθμό καυσίμων και ενέργειας στη μηχανή τους. Τα καύσιμα σιγά σιγά τελειώνουν σε κάθε πλοίο που είναι σε κίνηση και αυτό φαίνεται σε μια μπλε μπάρα πάνω από την επιλεγμένη μονάδα, η οποία βρίσκεται κάτω από την μπάρα υγείας. Προκειμένου τα σκάφη να ανεφοδιαστούν αλλά και να διορθώσουν τυχόν ζημιές που έχουν, θα πρέπει να έρθουν σε επαφή με πλοία ανεφοδιασμού ή με το ίδιο το Mothership. Οι πιλότοι φροντίζουν να σας ενημερώνουν για την κατάσταση των καυσίμων - οπότε, αν τα σκάφη δεν είναι απασχολημένα, στείλτε τα για ανεφοδιασμό. Σε κάθε αποστολή θα πρέπει να προσπαθείτε να μη χάνετε πολλά βασικά σκάφη, αφού καθώς προχωρείτε στο σενάριο και αλλάζετε αποστολές, δεν σημαίνει ότι ξεκινάτε από την αρχή, όπως στο C&C και το StarCraft, όπου αρχίζατε με ανανεωμένα χρήματα και άλλες μονάδες. Τα χρήματα και τα σκάφη που είχατε στην προηγούμενη αποστολή είναι αυτά που θα αποτελούν τις δυνάμεις σας στην επόμενη. Οπότε, αν στην προηγούμενη τα χάσατε όλα και σας έχουν μείνει μόνο δυο-τρία Scouts και Interceptors (τα πιο απλά units του παιχνιδιού), μην μπείτε στον κόπο να προχωρήσετε στην επόμενη αποστολή. Θα σας καταστρέψουν με τη μία! Αυτό το γεγονός αποτελεί την πιο έξυπνη ιδέα που έχω δει για να πειστεί ο παίκτης να διατηρήσει το στόλο του. Οι προηγούμενες ιδέες, όπως εκείνη με το veterancy του Tiberian Sun και του Warzone 2100, δεν πέτυχαν όσο αυτή του Homeworld.

Ολα αυτά αποτελούν ευχάριστες καινοτομίες για όσους προτιμούν τα παιχνίδια RTS. Βεβαίως, στην ουσία το Homeworld είναι ένα κλασικό πια strategy, αφού η ιδέα είναι η ίδια με τα άλλα: συλλογή από πρώτες ύλες και καταστροφή του εχθρού, όποιος και αν είναι αυτός.

ΟΙ YES ΣΤΟ HOMEWORLD

Η Sierra και η Relic κατάφεραν να έχουν στα credits του Homeworld το ομώνυμο τραγούδι των Yes, το οποίο, σύμφωνα με την εταιρία, είναι εμπνευσμένο από το παιχνίδι. Επιβάλλεται να ακούσετε τα credits τουλάχιστον μία φορά. Στο CD του Homeworld θα βρείτε σχόλια του γκρουπ για το παιχνίδι καθώς και φωτογραφίες.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Τελικά το Homeworld είναι ένα πολύ καλό παιχνίδι, με πολλές ωραίες ιδέες. Ομως, το πρόβλημα του χειρισμού ήταν αυτό που με δυσκόλεψε περισσότερο. Κάποιοι άλλοι το βρήκαν στην αρχή δύσκολο, αλλά μετά το έμαθαν απέξω και ανακατωτά! Οπότε, αν οι ιδέες του Homeworld σας φαίνονται ελκυστικές, δώστε του μια ευκαιρία, παρ' όλο το δύσκολο χειρισμό (στο τέλος μπορεί και να τον αγαπήσετε!).

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	93
ΗΧΟΣ	90
GAMEPLAY	87
ΑΝΤΟΧΗ	89

86



Αφιερώστε του λίγο χρόνο και στο τέλος μάλλον θα σας αρέσει. Αν δεν υπήρχε ο δύσκολος χειρισμός του, τότε το παιχνίδι θα ήταν το αγαπημένο μου.

HALF-LIFE
OPPOSING FORCE

Half-Life! Αναμφισβήτητα το παιχνίδι της χρονιάς του 1998, αφού ήταν επαναστατικό σε όλους τους τομείς. Ο Gordon Freeman, βοηθός σε ένα από τα άπειρα εργαστήρια της Black Mesa, μιας απόρρητης κυβερνητικής τοποθεσίας όπου διεξάγονται έρευνες, έγινε από τη μια στιγμή στην άλλη ο πιο άτυχος άνθρωπος του κόσμου, αφού ύστερα από ένα αποτυχημένο πείραμα τον κυνηγούν εκατοντάδες εκνευρισμένοι εξωγήινοι. Σαν να μην έφτανε αυτό, ο αμερικανικός στρατός στάλθηκε να εξοντώσει ό,τι έμεινε από το εργαστήριο ερευνών της Black Mesa, γήινο και εξωγήινο. Ολα αυτά γίνονται κάτω από το άγρυπνο βλέμμα ενός μυστήριου ανθρώπου, ο οποίος παρακολουθεί τα δρώμενα από μακριά. Μα τι συμβαίνει τέλος πάντων; Ατύχημα; Σαμποτάζ; Κυβερνητικά μυστικά; Στο τέλος του Half-Life δεν μας δόθηκε μια καλή απάντηση για όλα αυτά. Περισσότερο μας μπέρδεψε παρά μας διαφώτισε. Για να δούμε αν το Opposing Force μας δίνει μία καλύτερη απάντηση...

ΕΤΑΙΡΙΑ
SIERRA STUDIOS/GEARBOX SOFTWARE
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 133MHz, 24MB RAM, 2x CD-ROM, 200MB στο σκληρό, προτείνεται κάρτα 3D accelerator. Το Half-Life πρέπει να είναι προεγκατεστημένο.

Του Γιώργου Κυριακού
federal@ath.forthnet.gr

Συνήθως τα add-ons των παιχνιδιών συνεχίζουν την ιστορία του αυθεντικού τίτλου από εκεί όπου σταμάτησε ο τελευταίος. Το Opposing Force είναι ομολογουμένως μια ιδιάζουσα περίπτωση, αφού ο παίκτης θα (ξανα)ζήσει την περίοδο του ατυχήματος στις εγκαταστάσεις της Black Mesa, αλλά αυτή τη φορά όχι ως ένας απλός επιστήμονας που προσπαθεί να σωθεί! Διαβάστε περί τίνος πρόκειται στο...



...ΣΕΝΑΡΙΟ

Είναι αρχές του μήνα Μαρτίου. Είστε ο δεκανέας (Corporal) Adrian Shephard των Αμερικανών Πεζοναυτών και, καθώς είστε πλήρως εκπαιδευμένοι σε καταστάσεις πολέμου, με αγωνία περιμένετε την επόμενη αποστολή που θα σας αναθέσουν. Στη βάση εδώ και καιρό τριγυρνά ένας μυστήριος τύπος με σακάκι και έναν χαρτοφύλακα, ο οποίος λέγεται ότι είναι κυβερνητικός αντιπρόσωπος. Στα μέσα Μαρτίου ξεκινάτε εσείς και η ομάδα σας σκληρή εκπαίδευση για μάχες σε κλειστό περιβάλλον. Ο μυστήριος αυτός άνδρας παρακολουθεί αποκλειστικά εσάς. Τι "μαγειρεύει" άραγε; Μετά λίγες ημέρες, η φήμη που τριγυρνούσε για μια αποστολή στο Black Mesa Research Facility επιβεβαιώνεται και η ομάδα σας είναι έτοιμη για αναχώρηση σε περίπτωση που "κάτι" συμβεί. Βεβαίως, αυτό το "κάτι" για τον Shephard είναι άγνωστο, αλλά σε εμάς τους παλιούς Half-Life παίκτες είναι ηλίου φαεινότερο ότι πρόκειται για το "ατύχημα". Η ομάδα σας αλλά και δεκάδες άλλες μονάδες πεζοναυτών αναχωρούν με τα Osprey (τα ωραία ελικόπτερα-αεροπλάνα που βλέπαμε στο Half-Life). Η ιστορία του Opposing Force αρχίζει πάνω στο ελικόπτερο με κωδικό όνομα Goose-7, καθ' οδόν στο Black Mesa Research Facility. Απέναντί σας έχετε τρεις συναδέλφους σας: έναν Engineer, έναν Medic και έναν απλό στρατιώτη. Δεξιά σας, υπάρχει άλλος ένας. Αριστερά σας βρίσκεται όρθιος ο διοικητής σας. Εξω βλέπετε τα γνωστά από το πρώτο Half-Life βράχια


Ενας από τους πολλούς λοχαγούς σας. Είναι αυτός που λέει "Forget about Freeman!" στο πρώτο επεισόδιο!







Ο Freeman δευτερόλεπτα προτού πηδήξει μέσα στο portal της Lambda Sector. Πάω στοίχημα ότι, όταν πηδούσατε ως Freeman στο πρώτο επεισόδιο, δεν ξέρατε ότι ο Shephard ήταν ακριβώς πίσω σας!

της Black Mesa, ενώ σε μια στιγμή περνάτε δίπλα από το μέρος όπου άρχιζε η πίστα "Surface Tension"! Εν τω μεταξύ, οι στρατιώτες μέσα στο ελικόπτερο κάνουν χαβαλέ και μιλάνε, ενώ προσπαθούν να μαντέψουν για τι είδους αποστολή ήρθαν στην Black Mesa. Η όλη συζήτηση είναι διασκεδαστική και θυμίζει τις στρατιωτικές ταινίες. Ο αρχηγός υπενθυμίζει ότι οι στρατιώτες δεν πρόκειται να πάρουν τις διαταγές τους προτού φτάσετε στα εργαστήρια της Black Mesa. Ελικόπτερα Apache περνάνε συνεχώς δίπλα από το δικό σας Osprey και ακούτε συνομιλίες μέσω του ασυρμάτου. Εν συνεχεία, βλέπετε ένα άλλο μεταγωγικό ελικόπτερο Osprey, το Goose-3, να βρίσκεται δίπλα από το δικό σας. Ο πιλότος σας σάς αναφέρει ότι το ραντάρ δείχνει ότι υπάρχουν κάποια περίεργα σκάφη στον αέρα. Αμέσως ένα περίεργο ιπτάμενο αντικείμενο παίρνει θέση πάνω από το Goose-3 και εξαπολύει ένα είδος ακτίνας, η οποία καταστρέφει το ελικόπτερο. Οι στρατιώτες κοιτούν έξω και ο αρχηγός, μέσα στον πανικό, είναι έτοιμος να αποκαλύψει το σκοπό της αποστολής. Αλλά δυστυχώς δεν προλαβαίνει, αφού μία ακτίνα τρυπά το σκελετό του δικού σας ελικοπτέρου και εξαιτίας της ο διοικητής σας πέφτει το κενό. Οι επόμενες στιγμές είναι εφιαλτικές. Οντας δίπλα στο σημείο όπου έπεσε η ακτίνα, είστε από τους πρώτους που έχασαν τις αισθήσεις τους. Ξυπνάτε απότομα και βλέπετε λίγους συναδέλφους σας να πολεμάνε με μανία κάποια εξωγήινα τέρατα. Το Osprey έχει προσκρούσει βίαια πάνω σε έναν ηλεκτροφόρο φράχτη και έχει καταστραφεί. Μη έχοντας κάποιο όπλο για να υπερασπιστείτε τον εαυτό σας, το μόνο που μπορείτε να κάνετε είναι να τρέξετε. Υστερα από λίγα δευτερόλεπτα χάνετε ξανά τις αισθήσεις σας από κάποιο χτύπημα και ξυπνάτε στο έδαφος ενός μικρού δωματίου, όπου σας μετέφερε ο Medic της ομάδας σας. Οντας ανήμποροι στο έδαφος, το μόνο που βλέπετε είναι έναν στρατιώτη να δέχεται πισώπλατα ένα χτύπημα από ένα εξωγήινο τέρας. Ο Medic τρέχει να τον βοηθήσει... Κάπου εκεί, μη μπορώντας να αντέξετε άλλο, κλείνετε τα μάτια σας...

Ξυπνάτε σε ένα ιατρείο, όπου βλέπετε έναν επιστήμονα να κάνει τεχνητή αναπνοή σε έναν από τους δικούς σας. Στο τέλος τα παρατά, αφού διαπιστώνει ότι εσείς ξυπνήσατε και ότι ο άλλος... πέθανε. Στο δωμάτιο υπάρχουν δύο στρατιώτες νεκροί. Ο επιστήμονας δεν μακρηγορεί. Εξηγεί ότι συνέβη ένα τρομερό ατύχημα και ότι είδε έναν ασύρματο στο σημείο όπου προσέκρουσε το ελικόπτερο. Σας συμβουλεύει να ζητήσετε βοήθεια. Αμέσως μόλις βγαίνετε από το θάλαμο, η περιπέτεια αρχίζει. Είναι ώρα να αποδείξετε ότι όσα μάθατε στο στρατόπεδο δεν ήταν άχρηστα. Αν και αυτή τη στιγμή το στρατόπεδο μοιάζει με πάρκο αναψυχής μπροστά σε αυτό που ζείτε τώρα...

WELCOME TO BLACK MESA

Το καινούριο αυτό επεισόδιο του Half-Life εξελίσσεται στην πλειονότητά του στο κέντρο ερευνών της Black Mesa. Για λίγη ώρα θα προσπαθήσετε να ακολουθήσετε τα βήματα του Gordon Freeman στη διάσταση του Xen, αλλά χωρίς να παραμείνετε για πολύ εκεί. Για όσους δεν ολοκλήρωσαν το πρώτο Half-Life (συνιστώ να το τελειώσετε για να μπορέσετε να καταλάβετε τι συμβαίνει στο Opposing Force), σας εξηγώ ότι ο Xen είναι κάτι σαν μια παράλληλη διάσταση, στην οποία κατοικούν αυτά τα τέρατα που θα αντιμετωπίσετε κατά τη διάρκεια του add-on. Στο τέλος του Half-Life ο Xen κατακτήθηκε από το στρατό σε μεγάλο βαθμό, καθώς είδαμε για μια στιγμή ολόκληρα άρματα και στρατιώτες να έχουν δώσει μάχες πάνω στην επιφάνεια του πλανήτη. Τα περισσότερα συμπεράσματα που έβγαλε ο παίκτης που ολοκλήρωσε το Half-Life πρόκειται να ανατραπούν στο Opposing Force. Αυτό διότι, παρ' όλο που η χρονική περίοδος σε σχέση με το πρώτο επεισόδιο είναι η ίδια, οι designers του add-on στην Gearbox έκαναν τρομερή δουλειά στο σενάριο. Ετσι, παρουσιάζεται η ευκαιρία να δείτε τα γεγονότα με άλλο μάτι και να εξερευνήσετε μέχρι τώρα άγνωστες περιοχές του κέντρου ερευνών της Black Mesa. Το πρώτο επεισόδιο προετοίμαζε για μεγάλες συνωμοσίες και κυβερνητικά "κουκουλώματα", αφού ο κύριος με το σακάκι και το χαρτοφύλακα κατάφερε να εξασφαλίσει τη σιωπή σας σε ό,τι ανακαλύψατε ως Gordon Freeman. Στο δεύτερο, η μοίρα σάς επιφυλάσσει ακόμα μεγαλύτερες ανακαλύψεις γύρω από το υποτιθέμενο "ατύχημα". Από αποστολή σε αποστολή, ερωτήσεις που σας βασάνιζαν στο αρχικό Half-Life αρχίζουν να ξεκαθαρίζουν, αλλά συνεχώς θα σας απασχολούν κάποια βασικά ερωτήματα. Αυτό είναι το μεγαλείο του Opposing Force. Συνδυάζοντας τις πληροφορίες που θα βρείτε και στα δύο επεισόδια, θα μείνετε άφωνοι με τη συνολική εικόνα του σεναρίου. Το τέλος του add-on μάλλον θα σας αφήσει λίγο απογοητευμένους, αλλά είμαι σίγουρος



Μία πυρηνική κεφαλή που την έφεραν κάποιοι Black Ops στρατιώτες. Παρ' όλο που την απενεργοποιείτε...



...Ο κύριος από εδώ προφανώς τη θέτει ξανά σε λειτουργία!

ΟΙ ΚΑΙΝΟΥΡΙΟΙ ΦΙΛΟΙ ΣΑΣ


Ισως ο πιο σημαντικός στρατιώτης. Πάντα πρόθυμος να "ταΐσει" εσάς και τους συναδέλφους σας μορφίνη - αρκεί να έχει...


O Engineer κρατά τα κλειδιά για όλες τις πόρτες.


Οι απλοί στρατιώτες προσθέτουν επιπλέον δύναμη πυρός στην ομάδα.


"Πού είναι ο Freeman; Δεν έχουμε καιρό για παιχνίδια! Δεν σε αφήνω, αν δεν μιλήσεις!"

ότι προετοιμάζει σεναριακά ένα καινούριο add-on ή το Half-Life 2!

Προτού αρχίσω να ξεφεύγω με σεναριακές λεπτομέρειες, καλύτερα να δούμε για αρχή τι καινούριο υπάρχει στο Opposing Force πλην του σεναρίου.

ΟΙ ΕΥΧΑΡΙΣΤΕΣ ΚΑΙ ΔΥΣΑΡΕΣΤΕΣ ΕΚΠΛΗΞΕΙΣ

Σίγουρα από ένα add-on ενός action παιχνιδιού θα περιμένετε καινούρια όπλα αλλά και τέρατα. Επιπροσθέτως, νέα εξαρτήματα και νέες ιδιότητες θα ήταν ευπρόσδεκτες, έτσι δεν είναι; Για να δούμε... Τι θα λέγατε για ένα ωραίο αυτόματο όπλο που ονομάζεται M-249 και θερίζει στρατούς σε δευτερόλεπτα; Ωραία που θα ήταν να το δοκιμάζατε πάνω σε έναν Shocktrooper, ε; Τι είναι αυτός; Α, τίποτα... ένας "απλός" εξωγήινος, που πετά βολές ενέργειας και που, μόλις τον σκοτώσετε, το όπλο του, το Shock Rifle, αποδεικνύεται ότι είναι ζωντανό και τα βάζει μαζί σας! Εκτός από αυτό, είναι μικρό και δεν το πετυχαίνεις εύκολα, ειδικά στο σκοτάδι! Αλλά για αυτό έχετε τα Night-Vision Goggles - αλλιώς τι στρατιώτες θα 'σαστε; Βεβαίως, όταν όλα πάνε στραβά, μπορείτε κάλλιστα να σκαρφαλώσετε σε μέχρι τώρα απροσπέλαστα μέρη με τη βοήθεια κάποιου σχοινιού...

Ας πάρουμε τα δεδομένα από την αρχή. Το πρώτο που σας νοιάζει είναι τι νέα όπλα διαθέτει το κατάστημα. Στην αρχή θα βρείτε ένα ωραίο γαλλικό κλειδί, το οποίο θα διαπιστώσετε ότι είναι ανώτερο του λοστού του πρώτου Half-Life. Εν συνεχεία θα αποκτήσετε ένα κλασικό στρατιωτικό μαχαίρι και ένα Desert Eagle διαμέτρου 357mm, που είναι ο σύντροφος του Medic και του Engineer. Διαθέτει laser pointer και κάνει πολλαπλάσια ζημιά από αυτό των 9 χιλιοστών, που είχαν οι φρουροί στο Half-Life. Το M-249 SAW (Squad Assault Weapon) θα είναι το αγαπημένο σας μόλις το βρείτε, αλλά θα γκρινιάζετε συνεχώς επειδή σας τελειώνουν πάντα οι σφαίρες. Το στρατιωτικό M-40A1 Sniper Rifle θα αποτελέσει ένα από τα πιο σημαντικά όπλα στο παιχνίδι, αφού με μια (καλή) βολή οι περισσότεροι εχθροί βγαίνουν εκτός μάχης. Το πειραματικό όπλο ονόματι Displacer, που θα βρείτε στα υπόγεια εργαστήρια της Black Mesa, έχει τη δυνατότητα να σας στέλνει στον κόσμο του Xen όποτε θέλετε - κάτι σαν προσωπικός τηλεμεταφορέας! Αν χρησιμοποιηθεί επιθετικά, εξαπολύει μια θανάσιμη σφαίρα από ενέργεια που εγγυάται σίγουρο θάνατο ακόμα και για εσάς, εάν βρίσκεστε κοντά στο σημείο πρόσκρουσής της. Το εξωγήινο όπλο με το όνομα Spore Launcher θυμίζει ένα ζωντανό grenade launcher, αφού ελέγχετε ένα ζωάκι το οποίο "φτύνει" θανατηφόρα πράσινα μπαλάκια! Το Shock Rifle, που προαναφέρθηκε, είναι ικανό να ξαναγεμίσει την ενέργειά του, δίνοντάς σας απεριόριστο αριθμό βολών! Για το τέλος άφησα το Grapple, τη φορητή έκδοση του Barnacle (εκείνου του "πράγματος" που ήταν κολλημένο στο ταβάνι και είχε ένα πλοκάμι μέχρι το πάτωμα). Με το Grapple μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το πλοκάμι του για να κολλήσει πάνω σε μια οργανική επιφάνεια. Τότε, θα τραβήξει εσάς προς το μέρος της! Πρόκειται για την καλύτερη προσθήκη που έχει το Opposing Force. Θα σας λύσει τα χέρια πολλές φορές!

Οι δυσάρεστες εκπλήξεις δεν είναι άλλες από τα νέα τέρατα φυσικά. Ασχημα και, όπως πάντα, θανάσιμα, υπόσχονται έντονες μάχες. Ολα τους είναι πολύ καλά σχεδιασμένα και το καθένα έχει διαφορετικές ειδικές κινήσεις. Το Opposing Force, μάλιστα, διαθέτει δύο bosses. Τον πρώτο τον συναντάμε στα μέσα περίπου του παιχνιδιού και δεν είναι τίποτα άλλο από ένα πλάσμα ονόμα-


Από την εισαγωγή του παιχνιδιού. Ο αρχηγός αριστερά, ένα Apache στο κέντρο και ένας απλός στρατιώτης στα δεξιά. Λίγο μετά...


"Holy shit! Goose-3 down! Goose-3 down!"



Το Apache δεν κάνει διακρίσεις και, δυστυχώς, πυροβολεί κι εσάς μαζί με τους εξωγήινους.



Οχι! Ανοιξε μου! Με περιμένουν, που να σε πάρει! Μα ποιος είσαι, ρε; Ανοιξεεεε...

τι Pit Worm. Η εξόντωσή του απαιτεί από τον παίκτη να αδειάσει τοξικά απόβλητα στο μέρος όπου βρίσκεται το Pit Worm. Αυτό όμως δεν είναι εύκολο, αφού πρέπει να ενεργοποιήσετε ένα σωρό μηχανήματα, ώστε στο τέλος να μπορείτε να αδειάσετε τα απόβλητα. Αυτό το μέρος είναι μια αρκετά καλή αντιγραφή από το πρώτο επεισόδιο, στο σημείο όπου έπρεπε να ενεργοποιήσετε τη δεξαμενή καυσίμων, του οξυγόνου και του αέρα, προκειμένου να πατήσετε ένα και μόνο πλήκτρο, που επέτρεπε την εξολόθρευση τριών γιγαντιαίων εξωγήινων μέσα σε ένα πηγάδι. Το δεύτερο boss θα το βρείτε στο τέλος του παιχνιδιού και η εξόντωσή του θα κρίνει αν θα δείτε το φινάλε ή όχι.

Τα νέα εξαρτήματα που θα βρείτε στο Opposing Force δεν είναι πολλά. Το πρώτο εξάρτημα είναι ο ασύρματος, τον οποίο βρίσκετε σε μέρη όπου συνάδελφοί σας έχουν στήσει μικρές βάσεις. Μέσω του ασυρμάτου λαμβάνετε νέες εντολές και μαθαίνετε την κατάσταση άλλων μονάδων. Στην αρχή, για παράδειγμα, ακούτε τον αρχηγό να διατάζει την αποχώρηση των στρατευμάτων για να αρχίσουν εναέριοι βομβαρδισμοί. Σας συμβουλεύει να φτάσετε στο μέρος όπου περιμένει το ελικόπτερο, μέσω του συστήματος αποχέτευσης. Αργότερα, όταν το ελικόπτερο θα έχει φύγει χωρίς εσάς, θα ακούσετε μέσω του ασυρμάτου ότι και άλλοι στρατιώτες έμειναν πίσω. Ο ασύρματος δυστυχώς δεν μπορεί να μεταφερθεί, έτσι μπορείτε να λαμβάνετε νέες εντολές μόνο όταν βρίσκετε έναν καινούριο.

Στο Opposing Force θα διαπιστώσετε ότι η βοήθεια των συναδέλφων σας είναι πολύτιμη σε πολλά σημεία. Οι απλοί στρατιώτες, μπορούν να προσφέρουν σημαντική βοήθεια σε σημεία όπου υπάρχουν πολλοί εχθροί για εξόντωση. Ο Medic είναι διατεθειμένος να σας ταράξει στα εμβόλια, μέχρι να γίνετε καλά ή να του τελειώσουν οι προμήθειες. Αν δεν έχετε διατάξει τον Medic να σας ακολουθεί και κάποιος συνάδελφός σας φωνάξει "Medic", τότε αυτός θα τρέξει να τον βοηθήσει αμέσως! Ο Engineer είναι και αυτός ένα πολύ σημαντικό μέλος της ομάδας σας. Καμία κλειδωμένη πόρτα δεν είναι εμπόδιο για τον Engineer. Αφότου ανάψει το εργαλείο της οξυγονοκόλλησης με το τσιγάρο του(!), μπορεί να κόψει οποιαδήποτε κλειδωμένη πόρτα! Μόλις τελειώσει, μια κλωτσιά είναι αρκετή για να ανοίξει η πόρτα!

Θυμάμαι κάποια στιγμή που είχα βρει έναν Medic ο οποίος έλεγε ότι χρειαζόμασταν έναν Engineer για να μπούμε σε μια κλειδωμένη περιοχή. Υστερα από λίγη εξερεύνηση, βρήκα έναν Engineer μισοπεθαμένο στο πάτωμα. Φέρνω τον Medic, του δίνει λίγη μορφίνη, και έτοιμος ο Engineer! Πάντως, παρ' όλο που οι προγραμματιστές δηλώνουν ότι οι συνάδελφοί σας είναι πιο έξυπνοι από αυτούς του πρώτου Half-Life, εγώ πολλές φορές διαπίστωνα ότι οι στρατιώτες με έχαναν από τα μάτια τους και δεν με ακολουθούσαν όταν τους διέταζα, διότι έστριβα σε γωνίες απότομα! Επίσης, δεν είναι δυνατόν να πάρετε τους στρατιώτες σας μέσα από περάσματα όπου χρειάζεται να πηδήξετε ή να σκύψετε. Κρίμα...

Σε αυτό το σημείο θα πρέπει να αναφερθεί ότι το παιχνίδι διαθέτει ένα καταπληκτικό training, το οποίο τοποθετείται σε μια στρατιωτική βάση πεζοναυτών. Από το ξύπνημα των στρατιωτών μέχρι το τέλος της εκπαίδευσης θα γίνετε μάρτυρες της σκληρής στρατιωτικής ζωής! Οι instructors σας θα σας βρίζουν συνεχώς και θα φωνάζουν ακόμα και αν τα κάνετε όλα σωστά! Εκεί θα δείτε και για πρώτη φορά τον g-man να σας κοιτά από ψηλά...

THE HALF-LIFE SAGA

Το Half-Life πάει να εξελιχθεί σε μια ιστορία που θα ζήλευαν ακόμα και τα "X-Files"! Ενα ατύχημα γίνεται σε μια κυβερνητική εγκατάσταση, όπου η ύπαρξη των εξωγήινων είναι ήδη γνωστή. Ο στρατός φτάνει αμέσως, με εντολή να σκοτώσει όλους τους επιστήμονες και κυρίως τον Gordon Freeman, αλλά, προφανώς, ούτε οι πεζοναύτες δεν πρέπει να επιζήσουν. Οι μαυροφορεμένοι Black Ops στρατιώτες έχουν εντολές να σκοτώσουν ακόμα κι αυτούς! Αλλά για ποιον δουλεύουν οι Black Ops, για τον κύριο με το χαρτοφύλακα; Μπορεί και ναι...



...Οχιιιιιιιιιι...

Το σενάριο του παιχνιδιού είναι πράγματι εθιστικότατο, ένα από τα καλύτερα που έχω δει ποτέ. Δεν θα αποκαλύψω περισσότερα για το τι συμβαίνει στο Opposing Force, διότι θέλω να τα καταλάβετε μόνοι σας! Ο τρόπος που θα βγάλετε τα συμπεράσματα θα σας ενθουσιάσει. Πάντως, για όσους το ολοκλήρωσαν ήδη, ένα έχω να γράψω: Η λάμψη που βλέπετε στο τέλος μέσα στο ελικόπτερο είναι από την έκρηξη της πυρηνικής κεφαλής που αρχικώς αφοπλίσατε... PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	94
ΗΧΟΣ	92
GAMEPLAY	95
ΑΝΤΟΧΗ	93

92



Δεν νομίζω να υπήρχε περίπτωση να βγει καλύτερο add-on για το παιχνίδι του 1998 - τελεία και παύλα!

Black Moon Chronicles

Δεν ξέρω αν το έχετε παρατηρήσει, αλλά τον τελευταίο καιρό η εταιρία Cryo έχει κάνει ένα μεγάλο "ξέσπασμα" στην αγορά παιχνιδιών: Κυκλοφόρησε, κυκλοφορεί και θα κυκλοφορήσει ένα σωρό παιχνίδια. Δεν με πιστεύετε; Εεε, λοιπόν, ορίστε: Saga - Rage of the Vikings, Atlantis II, Aztec, Faust, Mankind, Scotland Yard, Ring, Black Moon Chronicles και -αναμένονται, αν δεν έχουν ήδη κυκλοφορήσει- τα Time Machine και Devil Inside. Αυτόν το μήνα εμείς θα σταθούμε στον Black Moon Chronicles, ένα strategy με μία μικρή δόση από RPG!

του Νίκου Κόντη, The Dark Templar

ΕΤΑΙΡΙΑ
CRYO INTERACTIVE (http://www.cryo-interactive.com)
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium MMX στα 200MHz, 32MB RAM, Windows 95/98, DirectX 6, 8x CD-ROM drive, 2MB SVGA κάρτα γραφικών, 16-bit κάρτα ήχου, πληκτρολόγιο, mouse και 330MB (!) στο σκληρό δίσκο. Το πακέτο περιλαμβάνει 2 CDs.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ: ΚΑΤΩΤΕΡΟ / **ΜΕΣΟ** / ΑΝΩΤΕΡΟ / ΑΝΩΤΑΤΟ

Μήπως το όνομα Black Moon Chronicles (BMC) σας θυμίζει κάτι; Κανονικά δεν θα έπρεπε, εκτός αν είστε από τη Γαλλία... (Μα τι λεει αυτός!) Θα σας εξηγήσω αμέσως τι εννοώ: Η ιδέα του BMC έχει προέλθει από ένα γαλλικό κόμιξ. Ομως, το σενάριο, οι εξελίξεις και η δράση έχουν ξεφύγει από αυτές του κόμιξ (καλά ντε, μη βάζετε και τα κλάματα!), όμως ποιος νοιάζεται. Αυτό που έχει σημασία είναι το ίδιο το παιχνίδι, το οποίο έχει ως εξής...

ΣΕΝΑΡΙΟ

Εχουν περάσει τριάντα χρόνια από τότε που ο βασιλιάς Lhynn έλαβε τη μακάβρια προφητεία από το μαντείο, η οποία προέλεγε μεγάλους πολέμους και καταστροφές. Ολο αυτό το διάστημα ο βασιλιάς κυβέρνησε δίκαια και σοφά τη χώρα του και η προφητεία ξεχάστηκε.

Πρόσφατα, όμως, τα θεμέλια του βασιλείου άρχισαν να κλονίζονται: Ισχυρές παρατάξεις σχηματίζονται μέσα στα σύνορα της αυτοκρατορίας και δυνατοί άνεμοι πνέουν από άκρη σε άκρη, ξεριζώνοντας τα πάντα στο πέρασμά τους: οι άνεμοι του πολέμου. Τέσσερις στρατοί σχηματίστηκαν, ο καθένας με τους δικούς του σκοπούς:

Ο στρατός της Empire: Οι πιστοί πολεμιστές και σωματοφύλακες του βασιλιά Lhynn προστατεύουν τη χώρα και τον βασιλιά τους από οποιονδήποτε αντίπαλο.

Order of the Knights of the Light: Μία παράταξη από φανατικούς μοναχούς-πολεμιστές που υπηρετούν τον αρχιερέα τους, ο οποίος έχει απαρνηθεί το δρόμο του θεού και πλέον προωθεί τα δικά του συμφέροντα.

Order of the Knights of the Justice: Ατρόμητοι ιεροί πολεμιστές με αρχηγό τον Paladin Parsifal θα υπερασπισθούν το δίκαιο και θα καταπατήσουν το κακό όπου το βρουν.

The Black Moon: Ενας στρατός γεμάτος τέρατα και νεκροζώντανους με ηγέτη τον Haazheel Thorn, που θα προσπαθήσει να πάρει την εξουσία στα χέρια του, πατώντας πάνω σε πτώματα και πολεμώντας όποιον σταθεί εμπόδιο στα σατανικά σχέδιά του.

Εσύ, τρανέ παίκτη, είσαι ο Wismerhill, ένας πολλά υποσχόμενος πολεμιστής. Σε ποια από τις τέσσερις παρατάξεις θα προσφέρεις το σπαθί σου; Μόνο εσύ ξέρεις...


Λάβετε θέσεις...

CAMPAIGNS

Οπως κάθε νοικοκυρά που σέβεται τον εαυτό της... (Σύνελθεεε! Δεν γράφεις σε γυναικείο περιοδικό.) Συγγνώμη για το ατυχές της φράσης, παρεφέρθην. Οπως (έλεγα) κάθε σοβαρό strategy την σήμερον ημέραν έχει campaigns (δηλαδή, μία σειρά από αποστολές με σεναριακό υπόβαθρο), έτσι και το BMC (σοβαρό γαρ) διαθέτει.


Γύρω γύρω όλοι!

Από τις πρώτες αποστολές χειρίζεσαι (μαζί με τον υπόλοιπο στρατό σου) και τον Wismerhill, τον κεντρικό ήρωα του BMC. Ο νεαρός αυτός είναι κάτι μεταξύ πολεμιστή και μάγου, καθώς ξέρει να χειρίζεται με εκπληκτικό τρόπο το σπαθί του και επιπλέον διαθέτει spells.

Τα campaigns του BMC είναι πέντε: το Tutorial Campaign και άλλα τέσσερα (ένα για κάθε παράταξη) αυξανόμενης δυσκολίας. Το αξιοσημείωτο είναι ότι δεν μπορείς να παίξεις τα τέσσερα campaigns των παρατάξεων αν δεν έχεις τερματίσει μία φορά το Tutorial Campaign. Το ευκολότερο campaign είναι της Order of the Light, ελαφρώς


Ο Wismerhill κραδαίνοντας το τρομερό σπαθί του.


Τρεχάτε, ποδαράκια μου!!

δυσκολότερο αυτό των Imperial, σχετικά δύσκολο το campaign της Order of Justice και τελευταίο και δυσκολότερο (κοινώς παλούκι) αυτό των Black Moon, των κακών δηλαδή.

Συνολικά, υπάρχουν εξήντα αποστολές, δεκαπέντε για κάθε campaign! Βέβαια, το παιχνίδι παρέχει τη δυνατότητα να παίξεις Skirmish και Special Missions. Στο Skirmish φτιάχνεις το στρατό σου, τον παρατάσεις στο πεδίο της μάχης και πολεμάς με τον αντίπαλο. Το Special Missions, από την άλλη, είναι μία σειρά από ειδικές αποστολές τις οποίες μπορείς να παίξεις με όποια σειρά θέλεις και οι οποίες διαθέτουν ελαφρύ (0% δηλαδή) σενάριο.

INTERFACE - GAMEPLAY

Ο τρόπος με τον οποίο εξελίσσεται το παιχνίδι στα campaigns θυμίζει πάρα πολύ την επιτυχημένη σειρά παιχνιδιών στρατηγικής Heroes of Might & Magic. Υπάρχει ένας στρατηγικός χάρτης στον οποίο κινείς τα τάγματά σου. Οταν φτάσεις σε κάποιο σημείο του χάρτη που εσύ έχεις θέσει ως προορισμό, αλλάζει το περιβάλλον και μεταφέρεσαι στο πεδίο της μάχης. Εκεί, ως είθισται, παρατάσσεται ο στρατός σου σε μια περιοχή του χάρτη και σε ένα πιο μακρινό σημείο ο στρατός του αντιπάλου.

Στο στρατηγικό χάρτη το παιχνίδι εξελίσσεται σε Turns. Επιλέγεις, δηλαδή, το τάγμα σου, με δεξί κλικ θέτεις τον προορισμό του επάνω στο χάρτη και πατώντας το ειδικό κουμπί στο κάτω δεξιά μέρος της οθόνης "περνάει" η Turn. Μετά είναι η σειρά του υπολογιστή και ούτω καθεξής. Μόνο από το μενού του στρατηγικού χάρτη μπορείς να κάνεις save και load, καθώς στο πεδίο της μάχης δεν υπάρχει ανάλογη επιλογή.

Από το στρατηγικό χάρτη έχεις τη δυνατότητα να μεταφερθείς στο κάστρο του Wismerhill, από όπου μπορείς να κάνεις τα ψώνια σου, αγοράζοντας... στρατιώτες και κάνοντας upgrades.

Στο πεδίο της μάχης μπαίνεις με τρεις τρόπους: Πρώτον, οδηγώντας το τάγμα σου σε έναν ευδιάκριτο προορισμό στο χάρτη (π.χ. κάστρο, πόλη), δεύτερον, επιτιθέμενος σε ένα αντίπαλο τάγμα και, τρίτον, με επίθεση ενός αντιπάλου τάγματος εναντίον σου. Εδώ αρχίζει το αληθινό γλέντι...

Το περιβάλλον αλλάζει μόλις μεταφερθείς στο πεδίο της μάχης. Βλέπεις το περιβάλλον αφ' υψηλού με τους στρατούς (τον δικό σου και του αντιπάλου) παραταγμένους και έτοιμους για μάχη. Επιλέγεις τις μονάδες σου με αριστερό κλικ και τις μετακινείς με δεξί. Υπάρχει το -κλασικό πλέον- σύστημα επιλογής και ανάθεσης εντολών σε πολλές μονάδες, κάνοντας drag το mouse, ενώ απουσιάζει το σύστημα αρίθμησης των μονάδων, κάτι που διευκολύνει εξαιρετικά τον παίκτη. Κάτω δεξιά στην οθόνη υπάρχει mini-map, ενώ επάνω αριστερά εικονίζονται η μονάδα ή οι μονάδες που έχεις επιλέξει και τα στατιστικά τους, hit points και mana points (για τις units που κάνουν spell).

Οι μονάδες μπορούν να κινούνται στο πεδίο της μάχης σε


Ο στρατηγικός χάρτης.

ΟΙ ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΕΣ


Ο σατανικός Haazheel Thorn, αρχηγός του στρατού των Black Moon.


Parsifal, στρατηγός και ηγέτης της Order of Justice.


Ο κεντρικός ήρωας του παιχνιδιού, ο Wismerhill.


Διεφθαρμένος και ύπουλος ο θρησκευτικός αρχηγός της Order of Light, Fratus Sinister.


Ο King Lhynn, καβάλα στο δράκο του, είναι ο Βασιλιάς και στρατηγός της Empire.

δύο modes. Το ένα είναι το επιθετικό mode και το άλλο του ταχύ βηματισμού. Στο πρώτο mode οι μονάδες κινούνται πιο αργά, αλλά επιτίθενται αυτόματα στον κοντινότερο αντίπαλο (και με Spell, αν έχουν), ενώ στο δεύτερο οι μονάδες κινούνται πολύ πιο γρήγορα, αλλά μένουν άπραγες έστω και αν αντίπαλος τους επιτίθεται.

Η δράση στο πεδίο της μάχης δεν είναι turn-based αλλά "real time". Προς τι το real time εντός εισαγωγικών; Πολύ απλά διότι ανά πάσα στιγμή μπορείς να κάνεις pause(!) πατώντας το πλήκτρο "s".

Πρόκειται για μία καινοτομία στα real time war strategy πολύ χρήσιμη, αφού όταν διεξάγονται μεγάλων διαστάσεων μάχες και πολύ απλά δεν μπορείς να βρίσκεσαι σε κάθε σημείο του χάρτη και να δίνεις διαφορετικές εντολές σε κάθε μονάδα, πατάς ένα pause και με την ησυχία σου πλέον εκτελείς τα στρατηγικά σου σχέδια

ΚΑΙ STRATEGY ΚΑΙ RPG

Δύο σε ένα, δηλαδή, με υπερισχύον στοιχείο αυτό του strategy. Ας πάρουμε, όμως, τα πράγματα με τη σειρά. Καταρχήν ως strategy το BMC σας επιτρέπει να ασχολείστε μόνο με έναν πόρο (resource), τα χρήματα, τα οποία ωστόσο δεν ελέγχονται άμεσα από τον παίκτη. Σημαντικά ποσά χρημάτων κερδίζονται κατά κύριο λόγο ύστερα από επιτυχημένες αποστολές στο πεδίο της μάχης, ενώ μερικές πενταροδεκάρες στο τέλος κάθε turn.

Τι τα κάνουμε αυτά τα λεφτά; Πατώντας το εικονίδιο του κάστρου κάτω δεξιά στην οθόνη, όταν είμαστε στο στρατηγικό χάρτη, μεταφερόμαστε στο Κάστρο του Wismerhill. Από εκεί μπορούμε να ξοδέψουμε τα χρήματα σε upgrades, νέα spells και όπλα για την ανακάλυψη πολεμικών μηχανών και -το τελευταίο και σημαντικότερο- για την αγορά στρατιωτών.

Τα upgrades γίνονται από τα αντίστοιχα κτίρια μέσα στο χάρτη. Για παράδειγμα, κάνοντας κλικ στο κτίριο stables, μπορούμε -πληρώνοντας το αναγραφόμενο ποσό, φυσικά- να καταστήσουμε ταχύτερους και ανθεκτικότερους τους ιππότες μας. Στο κτίριο Barracks (όπου θα κάνετε πολλές βίζιτες) μπορείτε να αγοράσετε καινούριες μονάδες για το τάγμα σας ή να δημιουργήσετε νέο τάγμα, εξοπλίζοντάς το με στρατό. Η διαχείριση των χρημάτων σας θέλει πολλή προσοχή, αφού αν αφαιρεθείτε και ξοδεύετε τα πάντα σε upgrades, θα παραμεληθεί ο στρατός και το αντίστροφο.

Στο πεδίο της μάχης υπάρχει αρκετός ρεαλισμός όσον αναφορά στη στρατηγική. Χαρακτηριστικά αναφέρω ότι αν οι τοξότες τοποθετηθούν σε ύψωμα (όσο πιο ψηλά τόσο πιο καλά), προκαλούν πολύ μεγάλη ζημιά - για παράδειγμα, αν είναι επάνω στα τείχη του κάστρου και χτυπάνε αυτούς που βρίσκονται από κάτω, προκαλούν πέντε φορές σοβαρότερη ζημιά από την κανονική. Επίσης, ογκώδεις μονάδες (π.χ. γίγαντες), όταν πολεμούν, δεν κάνουν ζημιά μόνο στον αντίπαλο, αλλά και σε οποιαδήποτε μονάδα πλησίον τους, είτε είναι φιλική είτε είναι εχθρική! Συνεπώς, καλό θα ήταν να τις αφήνετε να κάνουν την δουλεία τους, για να μη θρηνείτε θύματα.

Ας αιτιολογήσω, όμως, στο σημείο αυτό το λόγο -αν και είναι πολλοί- για τον οποίο προσέδωσα στο παιχνίδι χαρακτηριστικά RPG: Ολες μα όλες οι μονάδες έχουν τη δυνατότητα να "ανεβαίνουν" επίπεδα διά της εμπειρίας που κερδίζουν από τις μάχες. Ετσι, ο Wismerhill (ή οποιαδήποτε άλλη μονάδα) ανεβαίνοντας επίπεδα γίνεται πιο ανθεκτικός και δυνατός. Ακόμη ένα στοιχείο από RPG είναι ο αρκετά μεγάλος αριθμός από Non Player Characters (NPC) που συναντάς και μπορείς να πάρεις μαζί σου και οι οποίοι αποδεικνύονται άξιοι σύμμαχοι στο πλευρό σου, όταν βρεθείς στο πεδίο της μάχης. Τέλος, αυτό που μου έδωσε την αίσθηση ότι παίζω όχι μόνο strategy αλλά και RPG είναι το γεγονός ότι υπάρχουν διάλογοι κατά τη διάρκεια των αποστολών που σε βάζουν στην ατμόσφαιρα του παιχνιδιού. Συχνά καλείσαι να πάρεις αποφάσεις οι οποίες αργότερα θα επηρεάσουν τις εξελίξεις, (π.χ. θα δωροδοκήσεις τη φυλή των νάνων, ούτως ώστε να μη συμμαχήσουν με τον αντίπαλο, ή προτιμάς να κάνεις οικονομία και να "ξανασυζητήσεις" μαζί τους στο πεδίο της μάχης;).

UNITS

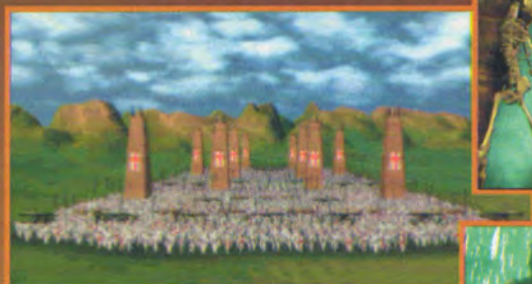
Το BMC αριθμεί ούτε λίγο ούτε πολύ ογδόντα διαφορετικές μονάδες. Εκτός από τις μονάδες

ΕΙΚΟΝΕΣ ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΙΣΑΓΩΓΗ













ΠΟΥ ΕΙΝΑΙ ΤΟ MULTIPLAYER;

Ελα ντε; Αυτή είναι η κύρια απορία μου. Στο παιχνίδι δεν υπάρχει επιλογή που να αναγράφει τον επίμαχο τίτλο "Multiplayer" ή κάτι παρόμοιο. Μπήκα στη σελίδα της Cryo για το Black Moon Chronicles, όπου μεταξύ άλλων αναγράφει πολύ καθαρά ότι υπάρχει επιλογή για multiplayer τόσο για LAN (Local Area Network) όσο και για το Internet με έως και οκτώ παίκτες! Βλέποντας αυτά ψάχνω από δω στο παιχνίδι, ψάχνω από κει, τίποτα. Αποφάνθηκα, λοιπόν, ότι multiplayer δεν έχει, γεγονός το οποίο μειώνει κατά πολύ την αντοχή του παιχνιδιού. Ωστόσο, δεν παύει να είναι ένας πολύ καλός τίτλος, τον οποίο μπορεί να απολαύσει ο καθένας μόνος του, αφού το multiplayer μας τελείωσε.

των τεσσάρων κεντρικών παρατάξεων που διασταυρώνουν τα ξίφη τους, υπάρχουν ένα σωρό φυλές οι οποίες διαθέτουν τις δικές τους ξεχωριστές μονάδες.

Κάθε στρατός έχει μονάδες σχεδόν παρόμοιες με αυτές άλλων και από εκεί και πέρα κάθε παράταξη διαφοροποιείται. Οι κοινές μονάδες που παρουσιάζονται σε όλους τους στρατούς είναι οι εξής: οι Τοξότες, οι Στρατιώτες, οι Ιππείς και οι πολεμικές μηχανές. Εν συνεχεία υπάρχουν ένα σωρό διαφορετικές μονάδες για κάθε παράταξη, όπως μάγοι και παπάδες, νεκρομάντες, ιππότες, φάλαγγες και δράκοι.

Χάρμα οφθαλμών στο παιχνίδι είναι οι spellcasting units, οι οποίες με τα μαγικά τους μπορούν να φέρουν τα πάνω κάτω. Τέλος, υπάρχουν οι Special Units κάθε στρατού, οι οποίες είναι ο φόβος και ο τρόμος του αντιπάλου. Αν κινηθούν στρατηγικά και με προσοχή είναι ικανές να ξαποστείλουν ολόκληρους λόχους του εχθρού προτού προλάβει να πει κιχ. Προσωπικά μου άρεσαν περισσότερο οι Dragons, τους οποίους διαθέτουν μόνο ο στρατός της Empire και η Order of the Knights of the Light, καθώς και ο Archangel της Order of the Knights of the Justice. Ωστόσο, δεν πάνε πίσω το Leviathan της Empire και οι Giants των Black Moon. Το μόνο που έχω να σας πω είναι να δείτε αυτές τις μονάδες εν δράσει στο πεδίο της μάχης...


Burning down the house...

ΓΡΑΦΙΚΑ, ΗΧΟΣ & ΜΟΥΣΙΚΗ!

Αγοράσετε δεν αγοράσετε το παιχνίδι, το παίξετε δεν το παίξετε, πρέπει να δείτε την εισαγωγή του: Ενα επικό βίντεο παρουσιάζει τις τέσσερις παρατάξεις καθώς οδεύουν προς τη μάχη! Η Cryo για ακόμη μία φορά διέπρεψε.

Το παιχνίδι δεν υποστηρίζει 3D κάρτες, ενώ μπορείτε να βάλετε μία από τις εξής αναλύσεις: 640x480, 800x600, 1.024x768 και 1.152x864(!). Αν δεν έχετε ισχυρό μηχάνημα, παίξτε το παιχνίδι το πολύ στην ανάλυση 800x600, οτιδήποτε καλύτερο θα κάνει τον υπολογιστή σας να σέρνεται (ωσάν το φιδάκι τον Διαμαντή).

Κατά τα άλλα, τα γραφικά κινούνται σε αρκετά ικανοποιητικό επίπεδο. Οσο βρίσκεστε στον στρατηγικό χάρτη του παιχνιδιού δεν έχει να υποδείξει κάτι το εντυπωσιακό. Στο πεδίο της μάχης, όμως, όπου θα περάσετε τον περισσότερο χρόνο σας, τα γραφικά είναι πολύ καλά. Οι χρωματισμοί είναι εντυπωσιακοί και ωραία συνδυασμένοι, με αποτέλεσμα να σας βάζουν κατευθείαν στην ατμόσφαιρα του παιχνιδιού και της μάχης που πρόκειται να επακολουθήσει.

Το background περιβάλλον, στο οποίο κινούνται οι μονάδες, είναι προσεγμένο. Θα πολεμήσετε μέσα σε πόλεις και κάστρα, σε νεκροταφεία, δάση και βουνά, στα χιόνια, όλα τους πανέμορφα. Κάθε μονάδα είναι ευδιάκριτη και όμορφα σχεδιασμένη, η δε κίνησή της πολύ φυσιολογική. Αξιόλογη και επιτυχημένη είναι η προσπάθεια των σχεδιαστών να μεταφέρουν τη διαφορά ύψους και όγκου των μονάδων στο παιχνίδι - π.χ. ο Giant είναι όντως τεράστιος και ξεχωρίζει σαν μύγα μες στο γάλα. Οταν μάλιστα γίνεται ένα spell δημιουργείται μια πανδαισία χρωμάτων, φωτισμών και ηχητικών εφέ.

Ο ήχος είναι μέτριου επιπέδου. Ουσιαστικά, πέρα από την ανταπόκριση των μονάδων όταν τους κάνεις κλικ, δεν υπάρχει πολύ speech ούτε στην εισαγωγή (!) ούτε κατά τη διάρκεια των αποστολών και του briefing. Αυτό που μου άρεσε πολύ είναι ο ήχος που συνοδεύει μία μεγάλη μονάδα πεζικού (π.χ. Giants, Trolls) όταν μετακινείται, ο οποίος ακούγεται παντού.



Δείγμα από τα barracks. Εδώ γίνεται όλο τα πάρε-δώσε του στρατού σου.

Προσπερνώ, όμως, τον ήχο και φθάνω στη μουσική! Εκεί είναι που βάζω στο Black Moon Chronicles 10 με τόνο. Τα κομμάτια που παίζουν στο background ενώ βρίσκεσαι στο παιχνίδι είναι επικά και άκρως ατμοσφαιρικά. Αξιέπαινο, δε, είναι το γεγονός ότι βρίσκονται σε μορφή audio (και είναι 16 παρακαλώ), οπότε μπορείτε να τα ακούτε και στο στερεοφωνικό. Να φανταστείτε, τα έχω γράψει σε κασέτα και τα ακούω συνέχεια.

Ο ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Κλείνοντας θα αναφερθώ σε μερικά παραλειπόμενα και ένα παραπονάκι. Στο παιχνίδι περιλαμβάνεται ένας πολύ εύχρηστος, ωραίος και καλοσχεδιασμένος Level Editor, ο οποίος σου δίνει τη δυνατότητα να φτιάξεις χάρτες για το Skirmish. Επίσης, πρέπει να αναφέρω ότι δεν βρήκα bug στο παιχνίδι. Το μόνο που μπορώ να σημειώσω είναι το ότι, όταν αποτύχεις σε μια αποστολή (στα campaigns), δεν τη χάνεις, αλλά μπορείς να την παίξεις από την αρχή σαν να μη συνέβη τίποτα. Βέβαια, πιστεύω πως αυτό δεν μπορεί να θεωρηθεί bug. Ας περάσουμε στα παράπονα... Μπορεί να σας φανεί λίγο υπερβολικό, αλλά είναι αλήθεια ότι με ενόχλησε το γεγονός ότι δεν μπορείς να γράψεις με κεφαλαία γράμματα στο save...

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	89
ΗΧΟΣ	88
ΣΕΝΑΡΙΟ	78
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	80

82



Το συνιστώ ανεπιφύλακτα (μαύρο δαγκωτό, δηλαδή) σε όλους όσοι αγάπησαν τη σειρά Heroes of Might & Magic. Οι υπόλοιποι fans των strategy αξίζει να το δείτε.

SIMULATION

INTERSTATE '82

ΕΤΑΙΡΙΑ
ACTIVISION
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
P233, 32MB RAM, Win 95/98, 3D hardware accelerator, DirectX 7.0, 445MB HD, 4x CD-ROM

Η οδήγηση ενός γρήγορου αυτοκινήτου αποτελεί από μόνη της μία επίπονη αλλά και άκρως συναρπαστική εμπειρία. Οταν όμως συμβαίνει το εν λόγω αυτοκίνητο να είναι εφοδιασμένο με διάφορα όπλα και να αντιμάχεται ανάλογους αντιπάλους, τότε πλέον πρόκειται για πρόκληση...

Του Γιάννη Τζοΐτη

Βρισκόμαστε στο 1982, χρονιά κατά την οποία η τρομοκρατία έχει κορυφωθεί, βυθίζοντας τις Ηνωμένες Πολιτείες σε μια κρίση άνευ προηγουμένου. Οι δρόμοι έχουν μετατραπεί σε πεδία μάχης, στα οποία μυστικές οργανώσεις συγκρούονται ανηλεώς μεταξύ τους. Κύριο χαρακτηριστικό αυτών των συγκρούσεων αποτελούν τα διάφορα οχήματα που χρησιμοποιούνται. Εξοπλισμένα με διάφορα όπλα, δεν θυμίζουν σε τίποτα τα συμβατικά Ι.Χ. αλλά μοιάζουν περισσότερο με θανατηφόρους, μηχανικούς αστακούς. Μέσα σε αυτό το χαοτικό περιβάλλον ζει και κινείται ο ήρωας του παιχνιδιού, ο θρυλικός Taurus. Ενας μαχητής των δρόμων, ο οποίος, περνώντας ο ίδιος μια κρίση ταυτότητας, επικεντρώνει το ενδιαφέρον και τις προσπάθειές του στην ανεύρεση του συνεργάτη του, έχοντας βάσιμες υποψίες ότι η ζωή του τελευταίου απειλείται.



ΜΗΠΩΣ ΠΡΟΚΕΙΤΑΙ ΓΙΑ ΚΑΠΟΙΟ ADD-ON;

Η αρχική διαπίστωση έχει να κάνει με την ομοιότητα του συγκεκριμένου τίτλου και του Interstate '76. Οποιος έχει παίξει το Interstate '76, το οποίο αποτελεί τον πρόγονο του Interstate '82, δεν θα παρατηρήσει μεγάλες διαφορές. Αντιθέτως, θα αισθανθεί οικείο το gameplay και θα νομίσει πως ουσιαστικά πρόκειται για κάποιο add-on, από αυτά που τελευταία όλο και πιο συχνά μας "σερβίρουν" οι εταιρίες. Η μηχανή των γραφικών δείχνει καινούρια. Αυτό όμως δεν σημαίνει αναγκαστικά ότι προσφέρει θετικά στον τίτλο. Για χάρη κάποιων αμαξωμάτων, τα οποία στη μέγιστη λεπτομέρεια διαθέτουν κάποιο ίχνος γυαλάδας, όλα έχουν γίνει πιο αργά, απαιτώντας ένα δυνατό μηχάνημα για τη διαχείρισή τους. Πάντως, έτσι κι αλλιώς, το παιχνίδι δείχνει όμορφο, χωρίς ωστόσο να φέρνει την επανάσταση στον τομέα των γραφικών. Καλοσχεδιασμένα πεδία δράσης, όμορφα και νοσταλγικά αυτοκίνητα της δεκαετίας του '80, καιρικά εφέ κ.ά. δημιουργούν την κατάλληλη ατμόσφαιρα ώστε να απορροφηθεί ο παίκτης. Οι διάφορες cut-scenes (και είναι πολλές, πιστέψτε με), αν και προωθούν την ιστορία που εξελίσσεται, δεν ενθουσιάζουν ιδιαίτερα. Εχοντας μεγάλη διάρκεια και μάλλον υποτονικό ύφος, καταστούν την παρακολούθησή τους

συνήθως ανιαρή διαδικασία.

Ο,τι όμως ενδιαφέρει κυρίως είναι αυτό καθ' εαυτό το gameplay. Εχουμε γράψει πολλές φορές ότι, όσο όμορφο και να δείχνει κάποιο παιχνίδι, ποτέ δεν θα καταφέρει να ξεχωρίσει και να προκαλέσει το πραγματικό ενδιαφέρον μας, αν η δράση που προσφέρει δεν είναι ικανοποιητική. Το Interstate '82 σε αυτό το τομέα τα καταφέρνει αρκετά καλά. Προσφέροντας εναλλακτικούς τρόπους παιχνιδιού, δίνει την δυνατότητα στον παίκτη να βιώσει αρκετές συγκινήσεις. Αλλά ας πάρουμε τα δεδομένα με τη σειρά...

ΕΞΟΠΛΙΣΤΕΙΤΕ...

Η ύπαρξη σεναρίου αποτελεί τον πόλο έλξης του τίτλου. Μέσα από μια σειρά 40 και πλέον αποστολών προσπαθείτε να επιτεύξετε το σκοπό σας, ενσαρκώνοντας, όπως προανέφερα, τον Taurus. Οι αποστολές διαθέτουν μεγάλη ποικιλία, τόσο σε σχεδίαση όσο και σε επίπεδο δυσκολίας. Κυνηγητά με εχθρικά οχήματα, καταστροφή αντίπαλων κτιρίων, ανεύρεση διεξόδων σε δαιδαλώδεις σήραγγες αποτελούν το αντικείμενο μόνο μερικών από αυτές. Ξεκινώντας, έχετε στην διάθεσή σας κάποιο όχημα και κάποιο χρηματικό ποσό με το οποίο μπορείτε να το εξοπλίσετε. Ο εξοπλισμός αφορά σε μηχανικές αναβαθμίσεις αλλά και σε αγορά διάφορων όπλων. Κάθε φορά που βγάζετε από τη μέση έναν αντίπαλο, ο τραπεζικός λογαριασμός σας αυξάνεται. Αποκτάτε έτσι τη δυνατότητα αγοράς ακριβότερου και, βεβαίως, καλύτερου εξοπλισμού. Είναι πολύ σημαντική η αγορά των κατάλληλων εξαρτημάτων και όπλων για την πρόοδό σας στο παιχνίδι. Συνήθως, αν δεν επιλέξετε σωστά, η περάτωση κάποιας αποστολής είναι ανέφικτη. Για αυτό προσοχή.

Οι στόχοι των διάφορων αποστολών παρουσιάζονται με το πάτημα του κατάλληλου πλήκτρου, μαζί με έναν συνοπτικό χάρτη της πίστας. Είναι δε ταξινομημένοι με σειρά προτεραιότητας, διευκολύνοντας έτσι την περάτωσή τους.

Κάτι που χαρακτηρίζει τον τίτλο είναι η δυνατότητα αλλαγής οχημάτων κατά τη διάρκεια των αποστολών. Εάν, για παράδειγμα, κατά την περιπλάνησή σας στα πεδία της δράσης ανακαλύψετε κάποιο όχημα χωρίς ιδιοκτήτη, μπορείτε να το κάνετε δικό σας - βεβαίως, μόνο αν κρίνετε πως υπερτερεί αυτού που ήδη κατέχετε. Για πιο "ζόρικες" καταστάσεις υπάρχει η δυνατότητα να κλέψετε κάποιο όχημα, σκοτώνοντας τον οδηγό του. Για να συμβεί όμως αυτό, θα πρέπει να εγκαταλείψετε το δικό σας όχημα και πλέον, μετατρέποντας το παιχνίδι σε 3D first person shoot' em up, να περιπλανηθείτε πεζοί και οπλισμένοι μόνο με ένα περίστροφο. Οχι και τόσο σοφή επιλογή, αφού, εκτεθειμένοι στα πυρά των αντιπάλων, δεν θα προλάβετε να προφέρετε ούτε το όνομά σας. Τα οχήματα που μπορείτε να οδηγήσετε και να εξοπλίσετε κατάλληλα είναι περίπου 15. Αριθμός διόλου ευκαταφρόνητος, αν μάλιστα αναλογιστείτε ότι περιλαμβάνει από επιβατικά έως φορτηγά και μπουλντόζες. Τα δε όπλα ξεπερνούν το εντυπωσιακό νούμερο των 25 και περιλαμβάνουν πυροβόλα, εκτοξευτές ρουκετών, lazer και ό,τι άλλο μπορεί να βάλει το μυαλό σας. Υπάρχουν μάλιστα και κάποια σπέσιαλ όπλα, για παράδειγμα η εξαπόλυση λαδιού από το πίσω μέρος του οχήματός σας έτσι ώστε να γλιστρήσουν και να χάσουν τον έλεγχο αυτοί που σας καταδιώκουν. Κάθε όχημα διαθέτει συγκεκριμένες θέσεις στις οποίες τοποθετούνται τα όπλα αυτά. Ετσι, ανάλογα με τον τύπο του οχήματος, ποικίλλει και ο εξοπλισμός του.


Τα οχήματα ανήκουν σε περασμένες δεκαετίες, διαθέτοντας απαράμιλλη γοητεία.


Συναρπαστικές καταδιώξεις γεμάτες απρόοπτους κινδύνους ανήκουν στα εκ των ων ουκ άνευ.


Μια συννεφιασμένη Κυριακή λίγο διαφορετική από εκείνη του ομώνυμου τραγουδιού.

Πέρα από την ακατάπαυστη δράση, κάποιες φορές θα χρειαστεί να λύσετε ορισμένους μικρούς γρίφους ώστε να συνεχίσετε. Αυτό είναι ένα στοιχείο που ενδυναμώνει τη γοητεία του παιχνιδιού, κάνοντάς το να μοιάζει με αστυνομική περιπέτεια.

ΦΡΕΝΗΡΕΙΣ ΚΑΤΑΔΙΩΞΕΙΣ...

Η μερίδα του λέοντος ανήκει σίγουρα στις καταδιώξεις. Ο δρόμος σας θα είναι διάσπαρτος με εχθρικά οχήματα κι εσείς θα πρέπει να τον "καθαρίζετε" συνέχεια. Αλλοτε σε ρόλο θύτη και άλλοτε σε ρόλο θύματος, θα οδηγείτε στο όριο προκειμένου να επιζήσετε. Φανταστείτε μια σκηνή στην οποία εσείς και το ταλαίπωρο αυτοκινητάκι σας καταδιώκεστε από ένα μπουλούκι εχθρικών οχημάτων, τα οποία σας γαζώνουν ανηλεώς από όλες τις πλευρές και με διάφορα όπλα. Εσείς θα πρέπει να αποφύγετε τις ριπές τους αλλά και να παραμείνετε στα όρια της διαδρομής. Η ανωτέρω σκηνή επαναλαμβάνεται διαρκώς στο παιχνίδι, οπότε μπορείτε να φανταστείτε το χαμό


Κάπου εδώ τέλειωσε η βόλτα σας. Φτου κι από την αρχή...


Οι εχθροί ξεπετάγονται από παντού.

που επικρατεί. Ενα ραντάρ στο άνω άκρο της οθόνης θα σας βοηθά να εντοπίζετε τα εχθρικά αλλά και τα φιλικά οχήματα, ώστε να κάνετε τη δουλειά σας, ενώ στο κάτω μέρος της οθόνης μια μπάρα θα σας προειδοποιεί για τις ζημιές που έχετε υποστεί. Ετσι, αν τα πράγματα γίνουν πολύ σκούρα, θα πρέπει να βρείτε άλλο όχημα, προκειμένου


Οι μονομαχίες είναι δύσκολες και απαιτούν να τα δίνετε όλα, προκειμένου να βγάιτε νικητές.

να σας φιλοξενήσει και να συνεχίσετε το παιχνίδι.

Με το μοντέλο φυσικής που ενσωματώνει το παιχνίδι, όλα δείχνουν πολύ ρεαλιστικά. Τα οχήματα αναπηδούν στις ανωμαλίες των δρόμων, επιταχύνουν στις κατηφόρες, επιβραδύνουν στις ανηφόρες και γενικά συμπεριφέρονται φυσιολογικά. Δίκαια καυχιέται λοιπόν η κατασκευάστρια εταιρία, διαφημίζοντας το χαρακτηριστικό αυτό στη συσκευασία.

Κάθε αποστολή ενδέχεται να έχει περισσότερα από ένα σκέλη προκειμένου να ολοκληρωθεί. Δεν θα είναι λίγες οι φορές που, έχοντας ολοκληρώσει ένα ζητούμενο, θα σας παρουσιάζονται μερικά ακόμα. Το παιχνίδι σώζεται αυτόματα κάθε φορά που φέρνετε σε πέρας μια αποστολή. Ενδιάμεσα, όσο και να το θέλετε, κάτι τέτοιο δεν είναι εφικτό. Συσχετίζοντας λοιπόν όλα αυτά τα στοιχεία, θα καταλάβετε ότι "θα σας βγει το λάδι" για να τελειώσετε επιτυχώς την περιπέτειά σας.

ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΟΠΑΔΟΥΣ ΤΗΣ ΓΡΗΓΟΡΗΣ ΔΡΑΣΗΣ...

Οσοι είστε οπαδοί της γρήγορης δράσης και βρείτε κουραστική τη συμπλήρωση των αποστολών που περιγράψαμε άνωθεν μην ανησυχείτε. Υπάρχει για σας μια επιλογή μέσω της οποίας διαλέγετε αυτοκίνητο, το εξοπλίζετε όπως ακριβώς θέλετε και ρίχνεστε σε



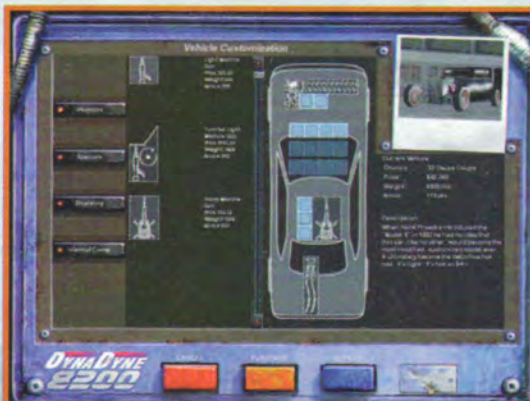
Κάποιος διαλύθηκε εις τα εξ ων συνετέθη. Ευτυχώς, δεν ήμουν εγώ.

στίβο που εσείς επιλέγετε. Σκοπός σας; Μα φυσικά η εξόντωση των αντιπάλων σας. Εδώ υπάρχουν προκατασκευασμένες αποστολές, αλλά εάν νιώσετε ότι δεν καλύπτουν τις απαιτήσεις σας, μπορείτε να τις προσαρμόσετε ανάλογα.

Πάντως, επειδή το παιχνίδι, ακόμα κι αν επιλεγεί το εύκολο επίπεδο, παραμένει δύσκολο, καλό θα ήταν να ακολουθήσετε τα εκπαιδευτικά μαθήματα που σας προσφέρονται ως ακόμα μία επιλογή. Μέσα από μια σειρά αποστολών θα μάθετε να χειρίζεστε τέλεια το αυτοκίνητό σας και τον Taurus, κάτι που θα αυξήσει τις πιθανότητες επιτυχίας σας. Τέλος, υπάρχει άλλη μία επιλογή για δικτυακό παιχνίδι με ανθρώπους αντιπάλους. Ακούγεται ιδιαίτερα γοητευτική αυτή η δυνατότητα, μόνο που εμείς δεν είχαμε την ευκαιρία να τη δοκιμάσουμε. Αρα, τα συμπεράσματα για αυτήν δικά σας.

ΚΥΝΗΓΩΝΤΑΣ ΤΗΝ ΟΥΡΑ ΣΑΣ...

Ο χειρισμός του παιχνιδιού είναι σε γενικές γραμμές ικανοποιητικός. Η οδήγηση των οχημάτων είναι απρόσκοπτη. Η απόκρισή τους είναι άμεση και απολαυστική. Μια σειρά από διαφορετικές κάμερες αναλαμβάνει να σας προσφέρει την οπτική που σας ταιριάζει καλύτερα, ώστε να απολαύσετε ακόμα περισσότερο το παιχνίδι αλλά και να διευκολυνθεί το έργο σας. Πάντως το είδος του παιχνιδιού είναι δύσκολο εξ ορισμού, και για το λόγο αυτό ίσως υπάρξουν παράπονα. Για να γίνω πιο κατανοητός, θα γράψω ότι είναι πολύ δύσκολο να βάλετε στο στόχαστρο κάποιον αντίπαλο, αφού το οπτικό πεδίο σας είναι περιορισμένο. Κάποιες φορές,



Μέσω αυτής της οθόνης, θα έχετε την ευκαιρία να μεταμορφώσετε το όχημά σας σε κινούμενο αστακό.

χειρισμό εντοπίζονται κατά τη διάρκεια που ο Taurus βρίσκεται έξω από το όχημά του. Η απόκρισή του στις εντολές σας δεν είναι ακριβής και θα σας πάρει κάποιο χρόνο για να τη συνηθίσετε. Ευτυχώς που δεν θα χρειαστεί να τον χειριστείτε πολλές φορές με αυτό τον τρόπο, γιατί διαφορετικά...

BUGS ΚΑΙ ΑΛΛΑ...

Κάποια bugs εντοπίζονται ενόσω ο Taurus κινείται πεζός. Εντελώς ξαφνικά και αναίτια απογειώνεται, για να προσγειωθεί ακολούθως φαρδύς πλατύς στο έδαφος, χάνοντας τη ζωή του. Αλλες φορές, πάλι, εγκλωβίζεται σε κάποια σημεία της πίστας, απαιτώντας επανεκκίνηση της αποστολής. Απαράδεκτα πράγματα! Οσο για την "εξυπνάδα" των ηλεκτρονικών αντιπάλων; Καλύτερα να κρατήσω το στόμα μου κλειστό. Κάτι ακόμα που κάνει αρνητική εντύπωση είναι το γεγονός ότι δεν υπάρχουν σαφή στοιχεία για την επόμενη αποστολή, ώστε να προετοιμαστεί ο παίκτης κατάλληλα. Ετσι, πρέπει να μπει στο στίβο της μάχης για να εκτιμήσει τα πράγματα. Αυτό θα κοστίσει αρκετές φορές την επανεκκίνηση της αποστολής προκειμένου για την προμήθεια των κατάλληλων εφοδίων.

προκειμένου να αποκτήσετε οπτική επαφή με τον αντίπαλο που στριφογυρνά συνέχεια, θα μοιάζετε με τη γάτα που κυνηγάει ανεπιτυχώς την ουρά της. Οι μανούβρες είναι δύσκολες και, σε συνδυασμό με την ύπαρξη πολλών αντιπάλων ταυτόχρονα, ίσως τα νεύρα σας να δοκιμαστούν. Αυτό δεν οφείλετε στο χειρισμό αλλά στην αδυναμία που χαρακτηρίζει την οθόνη του υπολογιστή στο να παρέχει άμεση πανοραμική άποψη του χώρου. Κάποιες αδυναμίες στο



Οχι, δεν είναι πυρηνικό χταπόδι. Μια απλή έκρηξη είναι.


Ο στόχος "κλείδωσε" και σε λίγο θα αποτελεί παρελθόν.

Επίσης, ο χρόνος φόρτωσης του παιχνιδιού είναι υπερβολικός, δεδομένου ότι απαιτούνται πάρα πολλά MB χώρου στο σκληρό δίσκο για την εγκατάστασή του.

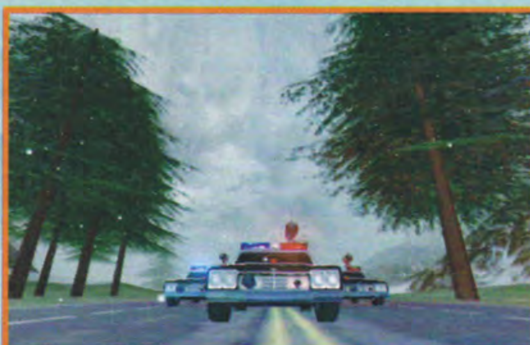
Σε ό,τι αφορά τον ήχο, τα δεδομένα δεν είναι και τόσο καλά. Μέτρια ηχητικά εφέ, απουσία ηχητικής επένδυσης. Βέβαια, με την ασίγαστη δράση να κυριαρχεί, αυτό δεν αποτελεί μεγάλο πρόβλημα. Εξαίρεση αποτελούν οι διάλογοι μεταξύ των ηρώων, αφού αυτοί διαθέτουν κάποιο ιδίωμα στην προφορά, που θυμίζει συνοικίες του Μπρονξ. Αναμφίβολα, μια ευχάριστη πινελιά.

Τελικά πρόκειται για κάποιο παιχνίδι που αξίζει της προσοχής ή για κάποιο που θα πρέπει να τοποθετηθεί στα αζήτητα; Σίγουρα το δεύτερο θα ήταν υπερβολή. Το παιχνίδι είναι αρκετά καλό και προσφέρει αρκετές συγκινήσεις. Η αναπόφευκτη όμως σύγκριση με παρόμοια παιχνίδια, όπως το εκπληκτικό Driver, δεν του αφήνει περιθώρια για να ξεχωρίσει. Επίσης, το γεγονός ότι δεν έχουν συντελεστεί θεαματικές αλλαγές από την κυκλοφορία του Interstate '76 σε συνδυασμό με τα bugs που ενσωματώνει προκαλούν κάποια επιφύλαξη. Θα το πρότεινα μόνο στους φανατικούς του είδους.

PC

ΜΕΤΑΠΟΙΗΣΕΙΣ...

Τα οχήματα του Interstate '82 διαθέτουν εκτός από το βασικό ένα ακόμα skin. Ετσι, μπορείτε να αλλάξετε εύκολα την εμφάνισή τους. Ομως το πιο σημαντικό είναι ότι μπορείτε να βάψετε το όχημα που θα επιλέξετε σύμφωνα με τα γούστα και τον καλλιτεχνικό σας οίστρο, χρησιμοποιώντας κάποιο σχεδιαστικό πρόγραμμα. Στο manual του παιχνιδιού περιγράφεται αναλυτικά ο τρόπος. Ζωγραφίζοντας το αμάξωμα ενός αυτοκινήτου σύμφωνα με τα δικά σας πρότυπα, αυξάνεται η αυτοπεποίθησή σας και -ίσως- ενισχύονται οι πιθανότητες επιτυχίας. Πάντως, εγώ κατέληξα σε σωρό από στραπατσαρισμένες λαμαρίνες, που είχαν όμως μια διαφορά: ήταν οι δικές μου, όμορφα βαμμένες, λαμαρίνες...


Δεν φτάνουν όλα τα άλλα, σας κυνηγούν και τα "μπατσικά".

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΗΧΟΣ	75
GAMEPLAY	80
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	85

80



Δείτε το, προτού αποφασίσετε εάν θα το προσθέσετε στη συλλογή σας ή όχι.

Corsairs GOLD

"Τι λες, βρε παππού, νομίζω ότι δεν έχεις ιδέα τι 'παίζεται' την σήμερον ημέρα. Ποιος Μαυρογένης και κολοκύθια τούμπανα, για breakfast τον τρώω. Νομίζεις ότι αυτός και οι λοιποί του σιναφιού του ήταν οι καλύτεροι πειρατές και κουρσάροι της εποχής; Κάτσε να δεις εγώ τι κουρσάρος είμαι και θα σου πέσουν τα δόντια. Εχω γίνει ο φόβος και ο τρόμος των επτά θαλασσών." Μπορεί όλα αυτά που λέει το εγγονάκι στον παππού του να σας φαίνονται ασυναρτησίες, αλλά αν είχατε παίξει το Corsairs GOLD, θα καταλαβαίνατε τι εννοούσε.

ΕΤΑΙΡΙΑ
MICROIDS
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Windows 95/98, Pentium 166 (200 συνιστώμενο), 32MB RAM (64MB συνιστώμενο), 100MB στο σκληρό δίσκο, κάρτα ήχου SoundBlaster και συμβατές, 2MB κάρτα οθόνης (4MB συνιστώμενο)

Του Νίκου Κόντη
The Dark Templar

Αλήθεια, πότε ήταν η τελευταία φορά που θυμάστε τον εαυτό σας δοξασμένο πειρατή; Κατά καιρούς έχουν βγει πολλά πειρατικά (δεν εννοώ τις κόπιες) παιχνίδια, όπως τα Buccaneer, RedJack, αλλά κανένα δεν έφτασε το ένα και μοναδικό Pirates (GOLD!) και ούτε πρόκειται, κακά τα ψέματα.



Το Corsairs GOLD είναι δημιούργημα της γαλλικής εταιρίας Microids, η οποία το περασμένο καλοκαίρι είχε κυκλοφορήσει το πολύ επιτυχημένο Amerzone (τι γραφικά ήταν αυτά!). Οπως στο Pirates GOLD έτσι και στο Corsairs χειρίζεστε έναν ασήμαντο καπετάνιο (αρχικά), ο οποίος φιλοδοξεί να γίνει διάσημος, πλούσιος κ.λπ.

ΑΠΟΣΤΟΛΕΣ

Καταρχήν, να τονίσω ότι αν παίξετε όλες τις αποστολές και όλα τα campaigns που διαθέτει το παιχνίδι, θα τελειώσετε σε κάνα χρόνο και να δούμε. Δεν είναι μόνο το πλήθος των αποστολών που το κάνουν τεράστιο, αλλά και η δυσκολία και η "αργή" εξέλιξή του. Απευθύνομαι σε όλους εσάς τους επίδοξους (-βιτσιόζους) παίκτες, οι οποίοι δεν ησυχάζετε αν δεν τερματίσετε ένα παιχνίδι, προς γνώση και συμμόρφωση.

Το Corsairs GOLD περιλαμβάνει 4 campaigns και 5 adventures με συνολικό άθροισμα αποστολών (σούμα δηλαδή) κοντά στις 50! Να τρώει η μάνα και του παιδιού... να δίνει, μια και υπάρχουν ένα σωρό αποστολές. Για να μην πέσετε όμως κατευθείαν στα βαθιά, το παιχνίδι



Της Φαλκονέρας.



Ουπς...

σάς δίνει μια σανίδα σωτηρίας, το Tutorial, το οποίο περιλαμβάνει 4 αποστολές.

Τα 4 campaigns φέρουν τα ονόματα των τεσσάρων μεγαλύτερων ναυτικών δυνάμεων της εποχής, της Γαλλίας, της Αγγλίας, της Ισπανίας και της Ολλανδίας. Μετά την επιλογή της ναυτικής δύναμης με την οποία θα συνεργαστείτε, αρπάζετε μαγιό, βατραχοπέδιλα, μάσκα, κουβαδάκι και ορμάτε για να δαμάσετε τις άγριες θάλασσες. Το κακό με τα campaigns (σ.σ.: Αρχίσαμε το θάψιμο;) είναι ότι για να τα ολοκληρώσετε πρέπει να φέρετε εις πέρας τις αποστολές που σας αναθέτουν ο κυβερνήτης και οι υφιστάμενοι αυτού. Οπότε ξεχάστε το πειρατιλίκι (προς το παρόν), και βάλτε στο μπαούλο το σπαθί, το γάντζο και το μαύρο κάλυμμα για το μάτι. Είστε ένας τίμιος κουρσάρος, πιστός στον κυβερνήτη.


Ο στόλος μου με φόντο το ηλιοβασίλεμα.

Τα πράγματα αλλάζουν αν διαλέξετε adventure αντί για campaign. Εδώ το "μαγαζί" διαθέτει 5 περιπετειούλες που διαδραματίζονται σε διάφορες περιοχές της υφηλίου, στις οποίες όλοι θα θέλαμε να είχαμε πάει για διακοπές: Αντίλες, Φιλιππίνες, Σεϋχέλλες, Κούβα, Νήσοι Σάλομον (καλέ, εγώ Χαβάη θέλω, πού είναι;). Στις περιπέτειες τα πράγματα είναι πιο χαλαρά. Δεν έχετε τον κυβερνήτη και τα τσουτσέκια του πάνω από το κεφάλι σας να σας πρήζουν, διατάζοντάς σας κάνε αυτό, φέρε εκείνο, τρέχα εκεί, σώσε την πόλη κ.λπ. Απλώς πρέπει να ξεπαστρέψετε από το χάρτη όλους τους εχθρικούς στόλους, με όποιους τρόπους επιθυμείτε (σατανικό γέλιο, μπουαχαχαχαχά).

INTERFACE (ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ)

Επειτα από μία σχετικά μικρή εισαγωγή, μπαίνετε στο κυρίως παιχνίδι, όπου έχετε 4 επιλογές, τις: Intro, όπου ξαναβλέπετε την εισαγωγή, Navigate, το ζουμί του παιχνιδιού, Credits, οι παραγωγοί (όχι προαγωγοί...) και, τέλος, τη Flee, αντί της Quit. Πατώντας λοιπόν Navigate μπαίνετε σε ένα νέο μενού από όπου μπορείτε να επιλέξετε Tutorial, Campaign και Adventures ή να κάνετε Load κάποια σωσμένη (σωσμένη; Saved λέγεται) αποστολή, Options και Quit. Από το Options μπορείτε να ρυθμίσετε την ένταση ήχου, τη μουσική και το επίπεδο δυσκολίας, καθώς το τελευταίο δεν επιτρέπεται να αλλάξει κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Μεγάλο μείον θεωρώ στην επιλογή Options την απουσία επιλογής για την αλλαγή ανάλυσης στο παιχνίδι, την ποιότητα γραφικών ή κάτι ανάλογο (σ.σ.: Δεν βάζεις λίγο μέσα το φτυάρι;). Βέβαια, σύμφωνα με το manual, πατώντας το πλήκτρο "D" ενεργοποιείς High/Low Detail, αλλά εγώ δεν είδα καμία διαφορά.

Αφού έχετε επιλέξει είτε campaign είτε adventure, μεταφέρεστε στο κυρίως παιχνίδι. Η οθόνη χωρίζεται σε δύο τομείς: το χάρτη που καταλαμβάνει τα 2/3 της συνολικής οθόνης (αριστερά) και το υπόλοιπο (3/3-2/3=) 1/3 που περιέχει διάφορες επιλογές, ρυθμίσεις και το mini-map (δεξιά). Από το μενού στη δεξιά πλευρά της οθόνης μπορείτε να ρυθμίσετε τα πάντα μέσα στο παιχνίδι: με τι ταχύτητα θα κινείται το πλοίο σας, τι είδους κανονιές θα εξαπολύει, αν θα υποχωρεί από τη ναυμαχία αναλόγως τη ζημιά που έχει υποστεί, να εκτελείτε τις αγοραπωλησίες στα λιμάνια και χίλιες δυο άλλες λειτουργίες. Στο επάνω αριστερό σημείο της οθόνης υπάρχει ένα icon το οποίο μοιάζει με πυξίδα, αλλά στην πραγματικότητα δείχνει την κατεύθυνση προς την οποία πνέει ο άνεμος.

Τα πλοία σας έχουν τη δυνατότητα να επιτίθενται σε άλλα εχθρικά πλοία και



Χωρίς σχόλια.


Ούριος ο άνεμος (πώς και;).


Αραχτός και light στο λιμάνι.

λιμάνια ή να πηγαίνουν σε φιλικά λιμάνια και να αράζουν (για κανένα καφεδάκι ίσως). Οταν ένα από τα καράβια σας είναι αγκυροβολημένο σε φιλικό λιμάνι, μπορείτε να αγοράσετε ή να πουλήσετε εμπορεύματα, να επισκευάσετε το πλοίο σας, να αγοράσετε καινούριο πλοίο, να επισκευάσετε τα κτίρια της πόλης, να αγοράσετε κανόνια, οβίδες και πλήρωμα και, τέλος, να μεταφέρετε εξοπλισμό και εμπορεύματα μεταξύ δύο (δικών σας) πλοίων που είναι αγκυροβολημένα στο ίδιο λιμάνι.

Κάποια στιγμή θα χρειαστεί να έρθετε και αντιμέτωποι με εχθρικά σκάφη ή λιμάνια. Υπάρχουν δύο μορφές επιθέσεων σε αντίπαλα σκάφη: να κάνετε ναυμαχία ή boarding. Στη ναυμαχία γίνεται ανταλλαγή κανονιοβολισμών με σκοπό -τι άλλο- να κάνετε "ελβετικό τυρί" τον αντίπαλο. Μέσω των ειδικών επιλογών στο δεξί μέρος της οθόνης (το 1/3 που λέγαμε) μπορείτε να ρυθμίσετε το είδος των κανονιοβολισμών σας. Μπορείτε να επιλέξετε οι κανονιές να κάνουν ζημιά μόνο στα πανιά, μειώνο-

CORSAIRS vs CORSAIRS GOLD

Νικητής αναδεικνύεται το CORSAIRS GOLD. Αυτό έλειπε να ήταν καλύτερο το Corsairs (σκέτο χωρίς GOLD). Παρατήρησα ότι οι αλλαγές στις δύο εκδόσεις εντοπίζονται κυρίως στον τομέα της αντοχής. Πρώτον, τα Campaigns από δύο που ήταν έγιναν τέσσερα! Προστέθηκαν αυτά των Ισπανών και των Ολλανδών. Επίσης, στην παλιά έκδοση τα διαθέσιμα κτίρια της πόλης που μπορούσατε να κάνετε upgrade ήταν μόνο η Dry Dock, το Fortress και το Lighthouse, ενώ τώρα προστέθηκε και το Governor's House. Η τελευταία βελτίωση αφορά στην προσθήκη για Adventures. Με όλα αυτά τα καινούρια στοιχεία που εμπλουτίζουν το παιχνίδι η αντοχή ανεβαίνει κάθετα. Μπορείτε να παίζετε και να μην τελειώνει.
Το κακό είναι ότι δεν έχουν γίνει βελτιώσεις στα γραφικά και τον ήχο. Βρε παλικάρια (της Microids), αφού βγάζετε που βγάζετε μία Gold έκδοση, κάνετε και ένα upgrade στα γραφικά και τον ήχο, στον 21ο αιώνα ζούμε, επιτέλους δηλαδή!
Κλείνοντας θα ήθελα να αναφερθώ σε μερικές αλλαγές που θα μπορούσαν να γίνουν, αλλά δεν έγιναν. Ο αριθμός των διαθέσιμων πλοίων είναι ίδιος με αυτόν της παλαιάς έκδοσης. Δώδεκα, ούτε ένα παραπάνω (κλαψ). Επίσης ίδιος είναι και ο αριθμός των resources που μπορείτε να εμπορεύεστε, ενώ και οι units της μάχης είναι οι γνωστές (βαρετές) τέσσερις. Τέλος, άφησαν και την GOLD έκδοση χωρίς Multiplayer. Γιατί, βρε παιδιά;

ντας την ταχύτητα του αντίπαλου σκάφους, στο κατάστρωμα και στα αντίπαλα κανόνια και, τέλος, στο πλήρωμα τους εχθρικού σκάφους. Αυτό που με ενόχλησε ιδιαίτερα ήταν ότι τα βλήματα που εξαπολύουν τα σκάφη κατά τη διάρκεια των ναυμαχιών είναι τόσο μικρά που χρειάζεσαι ένα καλό ζευγάρι κιάλια για να τα δεις. Απλώς βασίζεσαι στην αίσθηση της ακοής: Αρχικά ακούς το "μπαμ". Εν συνεχεία αν ακουστεί "μπλουμ", τότε η βολή αστόχησε, ενώ αν ακουστεί "μπραμ", ευστοχήσατε.



ATTACK!

Στο boarding κάνετε απόβαση στο αντίπαλο σκάφος με αποτέλεσμα, αν το πλήρωμά σας νικήσει το εχθρικό, να πάρετε το σκάφος του αντιπάλου. Βέβαια, για να γίνει αυτό πρέπει να καταφέρει το ένα σκάφος να πλευρίσει το αντίπαλο. Με το που κάνει ένα σκάφος boarding σε ένα άλλο, τότε πάνω από τα δύο σκάφη εμφανίζεται ένα παραθυράκι το οποίο δείχνει τον αριθμό τον ανδρών των δύο σκαφών, τη δυνατότητα επιλογής manual ή αυτόματης εκτέλεσης από τον υπολογιστή και, τέλος, αντίστροφη μέτρηση 8 δευτερολέπτων. Τι σημαίνει αυτό; Πολύ απλά, ώσπου να τελειώσει ο χρόνος, μπορούν να συμμετάσχουν στο boarding και άλλα σκάφη, αλλάζοντας τις αναλογίες στον αριθμό των πληρωμάτων (καλό, ε;). Προς Θεού, μην αφήσετε τον υπολογιστή να κάνει το boarding. Μπορεί να έχει γρήγορα αποτελέσματα, αλλά στην κυριολεξία σε πετσοκόβει.

Μόλις τελειώσει το countdown και έχετε επιλέξει να διευθύνετε εσείς το boarding, η κάμερα μεταφέρεται στο επίμαχο σημείο και το περιβάλλον αλλάζει. Το Corsairs GOLD σε αυτό το σημείο θυμίζει έντονα όλα τα real time (war) strategies, καθώς βλέπετε το πλήρωμά σας από πάνω και τα δύο σκάφη το ένα δίπλα στο άλλο, ενωμένα με σανίδες. Ο χειρισμός είναι απλός: Επιλέγετε τις μονάδες σας και τις οδηγείτε στη μάχη.

Με ενθουσίασε το γεγονός ότι υπάρχει η επιλογή το πλήρωμά σας να χρησιμοποιήσει τα σχοινιά του σκάφους σας και, κάνοντας τον Ταρζάν, να εισβάλει στο αντίπαλο σκάφος. Βέβαια, υπάρχει και η κλασική μέθοδος (ξενέρωτη), σύμφωνα με την οποία εισβάλλουν στο εχθρικό σκάφος από τις σανίδες. Αρνητικό βρήκα το γεγονός ότι υπάρχουν μόνο τέσσερις units σε όλο το παιχνίδι για τα πληρώματα των σκαφών: ο ναύτης, ο αξιωματικός, ο κάπταιν (Χουκ) και ο κουρσάρος (εσείς δηλαδή).


Land Ahoy Captain.

GAMEPLAY

Βασικό στοιχείο του παιχνιδιού είναι το εμπόριο, το οποίο λαβαίνει χώρα από λιμάνι σε λιμάνι. Η διαδικασία απλοποιείται πολύ μέσω του μενού Cities, το οποίο σας πληροφορεί ποια πόλη-λιμάνι πουλάει πιο φθηνά κάθε είδος και από ποια αγοράζετε ακριβότερα. Οπότε αγοράζετε φθηνά και τρέχετε να πουλήσετε ακριβά. Βέβαια, μόλις τα αποθέματα ενός προϊόντος αλλάξουν στις αποθήκες μιας πόλης, αλλάζουν και οι τιμές αγοραπωλησίας του. Τα εμπορεύσιμα προϊόντα είναι τα εξής έξι: ζάχαρη, καφές, χαλκός, μετάξι, μπαχαρικά και κοσμήματα. Το εμπόριο είναι η σίγουρη αλλά σχετικά αργή μέθοδος για να βγάλετε λεφτά. Εύκολα μπορείτε να κερδίσετε χρήματα καταλαμβάνοντας αντίπαλα σκάφη και λιμάνια με το boarding.

Εκτός όμως από το να διακινείτε εμπορεύματα στα λιμάνια μπορείτε να κάνετε επιδιορθώσεις και upgrade στα κτίρια της πόλης, τα: Φάρος, Αποβάθρα, Οχυρό και το Σπίτι του Κυβερνήτη. Κάθε κτίριο έχει τρεις βαθμίδες upgrade. Με τον Φάρο (Lighthouse) βλέπετε πιο μακριά γύρω από το λιμάνι σας, το Οχυρό (Fortress) περιλαμβάνει τα κανόνια που έχει στη διάθεσή της η πόλη για να επιτεθεί στα εχθρικά σκάφη, η Αποβάθρα (Dry Dock) σας παρέχει τη δυνατότητα να κατασκευάζετε μεγαλύτερα πλοία και, τέλος, το Σπίτι του Κυβερνήτη (Governors House) αντιπροσωπεύει τον αριθμό των ανδρών που θα προστατέψουν την πόλη σας σε ενδεχόμενο boarding αντιπάλου.

Ακόμα στην πόλη μπορείτε να αγοράσετε καινούρια πλοία, να πουλήσετε παλιά ή να τα επιδιορθώσετε. Το Corsairs GOLD διαθέτει συνολικά δώδεκα είδη πλοίων, με διαφορετικά χαρακτηριστικά το καθένα. Τα στοιχεία που καθορίζουν ένα πλοίο είναι 4: η ταχύτητά του, ο

SHORTCUTS

A	Επιλέγετε όλα τα πλοία που φαίνονται στην οθόνη.
B	Μετακινείστε με τη σειρά στα πλοία σας.
C	Κεντράρετε την οθόνη σας στον κουρσάρο (σας).
D	High/Low Detail γραφικά (διαφορά δεν είδα, πάντως).
H	Ενεργοποιήστε/Απενεργοποιήστε την αυτόματη αντίδραση στα πλοία σας.
L	"Κλειδώστε" την κάμερα στο επιλεγμένο πλοίο.
s	Quick Save κάνοντας overwrite το παλιό.
S	Quick Save σε νέο slot.
T	Μετακινείστε με τη σειρά στα φιλικά λιμάνια.
+ ή –	Αλλάζετε την ταχύτητα του παιχνιδιού.
Enter	Πηγαίνετε την κάμερα εκεί όπου ακούστηκε η τελευταία φωνή.
Ctrl + 0-9	Αριθμήστε τις επιλεγμένες μονάδες.
Alt + 0-9	Κεντράρει την οθόνη στην επιλεγμένες μονάδες.
Esc	Ενεργοποιείτε το μενού.

αριθμός των κανονιών, πόσο πλήρωμα μπορεί να έχει και πόση χωρητικότητα για εμπορεύματα έχει. Ετσι, υπάρχει μια μεγάλη ποικιλία από πλοία για όλα τα γούστα, είτε αυτά είναι πειρατικά είτε είναι εμπορικά (τα γούστα).

Στο παιχνίδι υπάρχουν και μερικά ακόμα στοιχεία, τα οποία ανεβάζουν κατά πολύ την απόδοσή του όσον αναφορά στην αντοχή και το gameplay. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού μπορείτε να επισκεφθείτε και ουδέτερα λιμάνια, όπου εκτός από το εμπόριο μπορείτε να αγοράσετε και Spy, ο οποίος επιβιβάζεται στα εχθρικά σκάφη. Μόλις επιβιβαστεί ο Spy στο αντίπαλο σκάφος, μπορείτε πλέον να το βλέπετε στο χάρτη και να έχετε αναλυτική πληροφόρηση για τον εξοπλισμό, την αντοχή και το πλήρωμά του. Εντονη είναι η παρουσία στο παιχνίδι των πειρατών, που δυσκολεύουν την κατάσταση καθώς εξαπολύουν επιθέσεις στα πλοία και τα λιμάνια σας. Σημαντικό ρόλο στο παιχνίδι παίζει και η φήμη σας. Οσο πιο διάσημος είστε τόσο πιο φθηνά κοστίζουν τα εμπορεύματα, οι επιδιορθώσεις, τα upgrades και η αγορά πλοίων (όλα δηλαδή). Για να ανεβάσετε τη φήμη σας πρέπει να στέλνετε τον ίδιο τον κουρσάρο σας (αυτοπροσώπως) στις ναυμαχίες και τα boarding.

Το Corsairs GOLD χαρακτηρίζεται από υψηλό βαθμό ρεαλισμού, σε τέτοιο σημείο που μου έσπασε τα νεύρα. Θα αναφέρω ορισμένα παραδείγματα για να δείτε τι εννοώ.

Αυτός ο καταραμένος ο άνεμος! Δεν ξέρω αν είναι η ιδέα μου, αλλά όποτε κινούσα τα πλοία μου προς μία κατεύθυνση ο άνεμος φυσούσε προς την αντίθετη, με αποτέλεσμα να πηγαίνουν... σαν κότες. Τέτοια γκαντεμιά δεν μπορεί να συμβαίνει, έλεγα στον εαυτό μου, όλο κόντρα ο άνεμος; Με έφτυσε ο Αίολος; Anyway (το ξεπερνάω αυτό και συνεχίζω), το άλλο πρόβλημα που αντιμετώπισα ήταν κατά τις αγοραπωλησίες μου στα λιμάνια. Εκεί λοιπόν που ήμουν ωραίος και μοιραίος, αγκυροβολημένος στο λιμάνι, και κοιτούσα τα κιτάπια μου να δω τι είχε αγοράσει κάθε πλοίο και σε ποια τιμή, για να δω αν με συνέφερε να το πουλήσω, έρχονταν εχθρικά σκάφη στο σημείο όπου είχα αγκυροβολημένο το πλοίο και με γέμιζαν τρύπες.

Corsairs GOLD άνευ Multiplayer γίνεται; Βρε γίνεται και παραγίνεται. Μα γιατί, ωρέ προγραμματιστές της Microids, δεν βάλατε και μία επιλογή για Multiplayer, αφού το παιχνίδι πληροί όλες τις προϋποθέσεις; Συν τοις άλλοις strategy την σήμερον ημέραν άνευ Multiplayer είναι καταδικασμένο να μείνει στο περιθώριο. Αν δεν μπεις λίγο στο Net να πλακωθείς με κανένα παλικάρι, δεν γίνεται δουλειά.

ΓΡΑΦΙΚΑ

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι μέτρια. Πλοία, λιμάνια και χάρτης είναι σχεδιασμένα πολύ λιτά, σε χαμηλή ανάλυση, με μουντά χρώματα, λες και είναι σκονισμένα. Τα δε πλοία είναι δυσδιάκριτα, όταν βρίσκεσαι στο χάρτη. Ναι μεν υπάρχουν 12 διαφορετικά πλοία, τα οποία όμως περίπου ανά τριάδες μοιάζουν μεταξύ τους και άντε εσύ να ξεχωρίσεις τι είδους σκάφος είναι το καθένα.

Τα μέλη του πληρώματος κατά τη διάρκεια του boarding φαίνονται συμπαθέστατα. Το μόνο που κουράζει είναι η μικρή ποικιλία στις units του πληρώματος. Ολο ναύτες βλέπεις. Για παράδειγμα, σε ένα πλήρωμα 30 ατόμων βλέπεις 25 ναύτες, 4 αξιωματικούς και τον αρχηγό, ο οποίος μπορεί να είναι είτε ο κάπταιν είτε ο κουρσάρος.



Πειρατές στο πλοίο μου.

"Καλά τα λες, βρε μάγκα" θα μου πείτε "δεν είναι όμως μόνο τα γραφικά που κάνουν το παιχνίδι." Μωρέ και εγώ μαζί σας είμαι, αλλά δεν μπορείς, κυρία Microid, από τη μια να βγάζεις το Amerzone, το οποίο σπάει κόκαλα με τα γραφικά του, και από την άλλη να αφήνεις το Corsairs GOLD στο έλεος του Θεού. Εμείς δηλαδή των strategies δεν αξίζουμε κάτι καλύτερο σε ό,τι αφορά τα γραφικά; Μόνο οι adventurάδες και RPG-άδες θα παίρνουν το καλύτερο κομμάτι της πίτας; Δίκιο δεν έχω, βρε παιδιά, πείτε και εσείς.

ΗΧΟΣ

Σε ό,τι αφορά τον ήχο το Corsairs GOLD δεν τα πάει και πολύ καλά. Ο ήχος των σπαθιών και των κανονιοβολισμών έπειτα από ένα σημείο γίνεται απελπιστικά μονότονος. Η μουσική που κοσμεί το παιχνίδι είναι εμπλουτισμένη με κομμάτια παιγμένα με φλάουτο και βιολί. Στην αρχή θα σας αρέσει, αλλά εξαιτίας του μικρού αριθμού τραγουδιών (πέντε είναι όλα κι όλα) σιγά σιγά θα αρχίσετε να τα βαριέστε.

Οι φωνές που ακούγονται κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού είναι αρκετά συμπαθητικές, αν εξαιρέσουμε εκείνον τον τύπο που πετάγεται κάθε λίγο και λιγάκι και σας αναφέρει ότι έχετε μήνυμα από τον κυβερνήτη: "Message from the governor has just arrived". Ακόμη μία φορά να την ακούσω, θα πάθω νευρικό κλονισμό. PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	81
ΗΧΟΣ	77
GAMEPLAY	84
ΑΝΤΟΧΗ	78

77



Μετριότης μετριοτήτων τα πάντα μετριότης. Θα ξυπνήσει πάντως πολλές αναμνήσεις σε όσους θυμούνται το Pirates GOLD.

Από αυτή τη στήλη οι συντάκτες μας θα σας ενημερώνουν κάθε μήνα για όσα παιχνίδια πέρασαν από τα χέρια τους (και βέβαια... από τον υπολογιστή τους), αλλά δεν έκριναν σκόπιμο να τα περιγράψουν σε αναλυτικά reviews.

FORD RACING

REVIEWER	ΓΙΑΝΝΗΣ ΚΑΛΟΣΚΑΜΠΗΣ
ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ	82%

Το Ford Racing αποτελεί προϊόν της συνεργασίας της Ford με την Empire Interactive. Πρόκειται για έναν καθ' όλα αξιοπρεπή εξομοιωτή αγώνων ταχύτητας, αφού συνδυάζει ελκυστικά γραφικά, υψηλή τεχνητή νοημοσύνη των αντιπάλων οδηγών και ρεαλιστική αναπαράσταση των μοντέλων της Ford. Συγκεκριμένα, περιλαμβάνονται 12 από τα τελευταία μοντέλα της εταιρίας, από το χαμηλού κόστους ΚΑ μέχρι το εντυπωσιακό αγωνιστικό GT 90. Η μουσική του παιχνιδιού φλερτάρει με την ηλεκτρονική pop και, αν και συνολικά δεν είναι ιδιαίτερα πρωτότυπη, περιλαμβάνει μερικά πολύ ατμοσφαιρικά κομμάτια που ώρες ώρες θυμίζουν δουλειά των David Bowie και Reeves Gabrels. Το μόνο σοβαρό πρόβλημα του παιχνιδιού είναι ότι απευθύνεται σε μία πολύ εξειδικευμένη κατηγορία καταναλωτών, ενώ έχουν γίνει και κάποιες -κατά τη γνώμη μου- πολύ σοβαρές παραλείψεις. Καταρχήν, στο παιχνίδι δεν θα βρείτε τίποτα άλλο από αυτοκίνητα της Ford. Το γεγονός αυτό μειώνει κατακόρυφα το ενδιαφέρον του ανταγωνισμού κατά τη διάρκεια του αγώνα, γιατί η αδρεναλίνη σε τέτοιου είδους παιχνίδια ανεβαίνει σε μεγάλο βαθμό από την "κόντρα" μεταξύ αυτοκινήτων με παρόμοιες δυνατότητες. Επομένως, γίνεται αντιληπτό ότι δεν θα χαίρεστε ιδιαίτερα να προσπερνάτε τα καημένα τα ΚΑ με το GT 90 σας! Επιπλέον, αν και υπάρχει η δυνατότητα Career Mode, δεν είναι ιδιαίτερα ελκυστική, αφού ξεκινάτε αναγκαστικά με το ΚΑ, και μάλιστα με το μοντέλο 97, και για να αποκτήσετε τα πιο εξελιγμένα αυτοκίνητα, είστε υποχρεωμένοι να τα κερδίσετε! Και μη νομίσετε ότι είναι εύκολο, καθώς, όπως προανέφερα, η τεχνητή νοημοσύνη των αντιπάλων οδηγών κινείται σε πολύ υψηλά επίπεδα και δεν κάνουν τραγικά λάθη, ενώ κοιτάζουν να σας κλείσουν κιόλας ή να σας πετάξουν έξω από το δρόμο... Οσο για τις πίστες, αν και είναι καλοσχεδιασμένες, έπειτα από λίγο καταντούν μονότονες. Σημαντικό ρόλο σε αυτό παίζει η παντελής έλλειψη ειδικών εφέ. Ας μιλήσουμε για τις παραλείψεις τώρα. Δύο από αυτές είναι ιδιαίτερα σημαντικές και επηρεάζουν αρνητικά το gameplay. Εχετε δει αυτοκίνητο χωρίς χειρόφρενο ή racing game χωρίς τη δυνατότητα ελέγχου του αυτοκινήτου από τη θέση του οδηγού; Δεν ξέρω τι σκέφτηκαν οι δημιουργοί του παιχνιδιού, εγώ απλώς κρίνω το αποτέλεσμα. Επειτα από μία τέτοια τρύπα, άλλες μικροελλείψεις όπως η απουσία Navigator που θα προειδοποιεί τον οδηγό για τις στροφές περνάνε σε δεύτερη μοίρα. Ισως έπειτα από όλες αυτές τις γκρίνιες σάς παραξενέψει η υψηλή βαθμολογία που έδωσα στο παιχνίδι. Δεν μπορώ να παραβλέψω όμως την άψογη εξομοίωση της οδικής συμπεριφοράς όλων των οχημάτων, καθώς και τη σχολαστική τήρηση κρίσιμων νόμων της φυσικής (αν και η κατάσταση των αυτοκινήτων δεν επηρεάζεται καθόλου από τα τρακαρίσματα). Επίσης, οφείλω να σχολιάσω θετικά την αντίδραση των τεχνικών της Empire, που απάντησαν πρόθυμα και έγκαιρα στις ερωτήσεις που τους έθεσα (μέσω e-mail). Τελικά, αν είστε φίλοι της Ford ή έστω του μεγάλου πρόσφατου μεταγραφικού αποκτήματός της, του Colin MacRae, αξίζει να δοκιμάσετε το Ford Racing.



FOX SPORTS NBA BASKETBALL 2000

REVIEWER	ΓΙΑΝΝΗΣ ΚΑΛΟΣΚΑΜΠΗΣ
ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ	76%

Είναι το τρίτο παιχνίδι μπάσκετ που κυκλοφορεί σε μικρό χρονικό διάστημα. Οπως και τα άλλα δύο (NBA Live και NBA Inside Drive) αναφέρεται στο μαγικό κόσμο του NBA, ενώ διαθέτει επίσημη άδεια για να χρησιμοποιήσει τα ονόματα των παικτών και των ομάδων. Θα ξεκαθαρίσω κάτι εξαρχής: Δεν πρόκειται για ένα ιδιαίτερα κακό παιχνίδι, αλλά το ερώτημα είναι, ποιος και γιατί να το αγοράσει, όταν στην αγορά κυκλοφορούν ήδη δύο σαφώς ανώτερα προγράμματα. Μπορεί το πρόγραμμα της FOX Sports να έχει τηλεοπτικά εφέ, όπως το Live, αλλά είναι σαφώς χειρότερης ποιότητας. Κι αν το συγκρίνετε με το Inside Drive, θα διαπιστώσετε ότι βρίσκεται μίλια πίσω στον τομέα της τεχνητής νοημοσύνης των παικτών. Επιπλέον, θα ήθελα να σταθώ σε μερικά σημεία στα οποία χρειάζεται άμεση βελτίωση:



1. Είναι πολύ εύκολο. Ακόμα και στο All - Star Mode θα το κερδίσετε άνετα ύστερα από μια - δυο ώρες.

2. Το σύστημα βολών δεν βολεύει. Εγώ τουλάχιστον δεν μπορούσα να σταυρώσω βολή με γενικά εύστοχους παίκτες. Είναι βέβαια διαφορετικό από τα συνηθισμένα, έπρεπε όμως να δουλευτεί περισσότερο.

3. Εχει ένα τρομερό bug, αφού στις 6 από τις 7 φορές που το έπαιξα έκανε crush κατά τη διάρκεια του αγώνα και με άφησε στα κρύα του λουτρού.

4. Οσο και να χτυπιέστε, είναι αφύσικα δύσκολο να βάλετε jump shoot. Αντίθετα, είναι πανεύκολο να περάσετε την μπάλα στη ρακέτα και να καρφώσετε στα μούτρα του αντιπάλου.

5. Η κίνηση των παικτών είναι σπαστή.

6. Είναι εξαιρετικά δύσκολο να παίξετε άμυνα. Αντίστοιχα, όταν επιτίθεστε, αρκεί να γυρίσετε λίγο την μπάλα και, θα με θυμηθείτε, όλο και κάποιος θα μείνει αμαρκάριστος...

Είναι κρίμα, γιατί έτσι παραβλέπονται τα θετικά στοιχεία του παιχνιδιού, που είναι η ταχύτητα και η αποτελεσματικότητα με την οποία είναι δυνατόν να εκδηλωθεί ο αιφνιδιασμός, τα πολλά είδη καρφωμάτων, οι απεριόριστες δυνατότητες τοποθέτησης της κάμερας στο replay και η καινούρια δυνατότητα "go to player" (με το πάτημα ενός πλήκτρου, ο παίκτης που έχει στην κατοχή του την μπάλα την περνάει αυτόματα στον καλύτερο παίκτη σας).

Βιάστηκε η FOX Sports... Με λίγη δουλειά ακόμη θα μπορούσε να παρουσιάσει έναν πολύ καλύτερο τίτλο.

12 O'CLOCK HIGH: BOMBING THE REICH

REVIEWER	ΜΑΝΩΛΗΣ ΦΟΥΡΝΙΣΤΑΚΗΣ
ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ	50%

Η TalonSoft είναι γνωστή για την πληθώρα των τίτλων στρατηγικής που έχει δημιουργήσει. Μία από τις πρόσφατες κυκλοφορίες της είναι το 12 O'clock High. Πρόκειται για έναν τίτλο turned based στρατηγικής, του οποίου το σενάριο βασίζεται στον Β' Παγκόσμιο Πόλεμο και κυρίως στο τέλος του, όπως καταμαρτυρεί και η ονομασία του, όταν οι σύμμαχοι βομβάρδιζαν ανηλεώς το Γ' Ράιχ. Το παιχνίδι βασίζεται σε μεγάλο βαθμό στο πάλαι ποτέ Battle of Britain. Οι προγραμματιστές αναφέρουν χαρακτηριστικά πως όσοι έχουν ασχοληθεί με το Battle of Britain δεν θα αντιμετωπίσουν πρόβλημα στην προσαρμογή τους στον τίτλο. Το μεγάλο πλεονέκτημα του 12 O' clock High έγκειται στη λεπτομέρεια. Μόλις ξεκινήσετε κάποιο campaign, θα αναλάβετε τη διοίκηση ολόκληρης της αεροπορικής συμμαχικής δύναμης, δηλαδή Αγγλους και Αμερικανούς. Βλέποντας κάποιο αεροδρόμιο, έχετε στη διάθεσή σας λεπτομερείς πληροφορίες γι' αυτό: μπορείτε να δείτε πόσα αεροσκάφη διαθέτει, ποια είναι σε ετοιμότητα, ποια υπό επισκευή, το ηθικό των πιλότων, την αξία των διοικητών κ.ο.κ. Επίσης μπορείτε να μελετήσετε έναν έναν τους τύπους των μαχητικών που σταθμεύουν στο εκάστοτε αεροδρόμιο, για να γνωρίσετε τα χαρακτηριστικά τους, όπως τι ρόλους μπορούν να αναλάβουν, τι εμβέλεια διαθέτουν και τον οπλισμό τους, στοιχεία που σίγουρα χρησιμεύουν προτού τα στείλετε σε κάποια αποστολή. Αναλόγως της κατάστασης ή των συνθηκών που επικρατούν, μπορείτε να μετακινήσετε τις μονάδες σας σε άλλες βάσεις ή να βάλετε κάποιες από αυτές να περιπολούν για να αποτρέψουν τυχόν επιδρομές του εχθρού. Φυσικά, έχετε πληρέστατη εικόνα για το τι γίνεται στην αντίπερα όχθη της Μάγχης, δηλαδή στην Ευρωπαϊκή ήπειρο: πού υπάρχουν ραντάρ του εχθρού, αντιαεροπορικά, στρατόπεδα, σιδηροδρομικοί σταθμοί, εργοστάσια, πόλεις και αεροδρόμια, γνωρίζετε τι αεροσκάφη εφορμούν από εκεί, τα πάντα δηλαδή για τον καλύτερο δυνατό σχεδιασμό των αποστολών. Ενας παράδεισος με άλλα λόγια για όσους λατρεύουν τη λεπτομέρεια. Δυστυχώς, όμως, τα ανωτέρω δεν συνοδεύονται από τα κατάλληλα gameplay και χειρισμό, τους πιο νευραλγικούς τομείς ενός σύγχρονου παιχνιδιού.



Το 12 O'clock High είναι εξαιρετικά δύσκολο στο χειρισμό του και το εγχειρίδιο δεν με βοήθησε ιδιαίτερα να κατανοήσω πώς θα μπορέσω να σχεδιάσω μία επιτυχημένη αποστολή. Τα γραφικά είναι καθαρά δισδιάστατα και θυμίζουν αυτά των αρχών της προηγούμενης δεκαετίας. Εκεί όπου λαμβάνουν χώρα οι αερομαχίες και οι βομβαρδισμοί εμφανίζεται ένας χάρτης στον οποίο υπάρχουν σύμβολα που δείχνουν τι υπάρχει στο σημείο εκείνο (αεροδρόμιο, εργοστάσιο κ.λπ.). Τα γραφικά των αεροπλάνων δεν είναι ό,τι καλύτερο έχω δει. Κρίνοντας από το όμορφο εισαγωγικό βίντεο, πίστευα πως αυτό το χάλι θα το συμμάζευαν οι αερομαχίες και θα έβλεπα κάποιες μάχες. Διαψεύστηκα όμως. Οι αερομαχίες και οι βομβαρδισμοί γίνονται επί χάρτου και ένα μικρό text εμφανίζεται ενημερώνοντάς σας για τα αποτέλεσμα κάθε επίθεσης. Απαράδεκτο, καθώς δεν δίνει την παραμικρή αίσθηση δράσης. Αισθάνεσαι ότι δεν συμμετέχεις καθόλου.

Οσοι από εσάς προτιμούν τέτοιου είδους turn based παιχνίδια στρατηγικής και δεν σας απασχολούν τα γραφικά, οι ήχοι και η δράση, τότε είναι ο ιδανικός τίτλος, μια και μπορείτε να αναπτύξετε όλες τις στρατηγικές ικανότητές σας. Από εκεί και πέρα, το παιχνίδι δεν είναι ικανό να καθηλώσει επί της οθόνης τον gamer. Μην ξεχνάμε, όμως, πως ο τελικός κριτής είστε εσείς, οι gamers.

WALL STREET TRADER

REVIEWER	ΜΑΝΩΛΗΣ ΦΟΥΡΝΙΣΤΑΚΗΣ
ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ	72%

Αισθάνεστε πως είστε ένας εκκολαπτόμενος/η επιχειρηματίας ή θέλετε να πλουτίσετε κι άλλο παίζοντας στο χρηματιστήριο; Με το Wall Street Trader σίγουρα θα έχετε την ευκαιρία να εξασκηθείτε και να "μπείτε" σε όλα τα κόλπα του χρηματιστηρίου. Το Wall Street Trader είναι μία δημιουργία της Monte Cristo Multimedia και αποτελεί ένα business simulation. Το σενάριο είναι απλό. Το χρηματιστήριο της Wall Street είναι σχεδόν υπό κατάρρευση και νέο κραχ απειλεί την οικονομία της Αμερικής και όχι μόνο, μια και γνωρίζουμε πως κάτι τέτοιο θα επηρέαζε ολόκληρο τον κόσμο. Εσείς, υπό τις οδηγίες του λόρδου Φλέμινγκ, ενός πανίσχυρου και ζάμπλουτου επιχειρηματία, θα είστε εκείνος που θα προσπαθήσει να αναμορφώσει το χρηματιστήριο και φυσικά να γίνει ο κυρίαρχος του παιχνιδιού, κερδίζοντας παράλληλα πολλά, μα πάρα πολλά χρήματα. Φυσικά, τα πράγματα δεν είναι και τόσο απλά, διότι μπορεί το σενάριο να είναι φανταστικό, οι συνθήκες όμως είναι πέρα για πέρα πραγματικές. Ολα όσα επηρεάζουν την πορεία ενός χρηματιστηρίου θα τα συναντήσετε. Ετσι, μπορεί να θέλετε να αγοράσετε μετοχές πετρελαίου και ο βασιλιάς της Σαουδικής Αραβίας να αποφασίσει να ανεβάσει τις τιμές των βαρελιών πετρελαίου που θα εξαγάγει και να ρίξει τις τιμές των μετοχών ή να ξεσπάσει κρίση στο Yen ή κάποια καταστροφή. Θα πρέπει να αγοράζετε ή να πουλάτε την κατάλληλη στιγμή και να επενδύετε ύστερα από ενδελεχή μελέτη των καταστάσεων και των συνθηκών που επικρατούν. Ωστόσο για να παίξετε αυτόν τον τίτλο, είναι απαραίτητες κάποιες γνώσεις γύρω από το συγκεκριμένο αντικείμενο. Εχετε τη δυνατότητα να μελετήσετε σε μεγάλο βάθος κάποια μετοχή πριν να την αγοράσετε και να παρακολουθήσετε λεπτομερείς βιντεοσκοπημένες αναλύσεις γύρω από αυτήν ή ακόμα και να δείτε αναλύσεις μέσα από το Internet και συγκεκριμένα από το Yahoo. Οι αγοραπωλησίες, οι επενδύσεις, η παρακολούθηση των ειδήσεων και των νέων γίνονται μέσα από ένα interface, από όπου ελέγχετε και παρακολουθείτε τα πάντα. Το interface αυτό είναι κάπως εκκεντρικά σχεδιασμένο, αλλά είναι εύχρηστο όπως και η πλοήγηση στα επιμέρους υπομενού. Για να φέρετε σε πέρας τις αποστολές που θα σας ανατίθενται, έχετε συγκεκριμένο χρονικό διάστημα στη διάθεσή σας, συνεπώς κάποιες αποφάσεις θα πρέπει να τις παίρνετε γρήγορα. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού θα συναντήσετε ορισμένα cut-scenes, τα οποία θα αφορούν είτε σε briefings αποστολών είτε σε εξελίξεις γύρω από ορισμένα θέματα. Το αξιοσημείωτο έγκειται στο γεγονός ότι στα cut-scenes έχει γίνει χρήση κανονικών ηθοποιών και σκηνικών, μη περιμένετε όμως να δείτε γνωστά ονόματα. Πρόκειται για έναν ολοκληρωμένο τίτλο όσον αφορά στον κόσμο του χρηματιστηρίου και των επενδύσεων, αλλά το μεγάλο μειονέκτημά του έγκειται στο ότι απευθύνεται σε συγκεκριμένο κοινό, σε ανθρώπους οι οποίοι ασχολούνται με το χώρο.



HINTS & TIPS

Γεια σας, καλοί μου φίλοι. Να μαστε πάλι μαζί και γι' αυτό το τεύχος. Επιτέλους στη στήλη, έπειτα από πολύ καιρό, υπάρχει συμμετοχή από εσάς και συγκεκριμένα από τους Χρυσόμαλλο Παναγιώτη και Βενιέρη Σπύρο. Επίσης ευχαριστώ τον Σπύρο Συμεωνίδη για τα cheats που έστειλε (για το Revenant), αλλά, όπως θα είδες, φίλε μου, είχαν δημοσιευθεί στο προηγούμενο τεύχος. Δεν πειράζει, όμως, αρκεί που προσπάθησες. Ελπίζω οι κινήσεις αυτές να δραστηριοποιήσουν και τους υπόλοιπους και το γεγονός αυτό να αποτελέσει μια καλή αρχή για το μέλλον.

Του Nosferatu, Prince of Darkness

RESIDENT EVIL 2

(του Παναγιώτη Χρυσόμαλλου)

Ανοίξτε το Registry των Windows και ψάξτε για τον κατάλογο του





παιχνιδιού. Αλλάξτε με το νούμερο 16 την τιμή του πεδίου special, για να γίνουν διαθέσιμα τα Extreme Battle και οι κρυφοί χαρακτήρες Tofy και 4th Survivor.

FINAL FANTASY 7

(του Σπύρου Βενιέρη)

Το Red Sand Weapon είναι με διαφορά ο δυσκολότερος αντίπαλος στο παιχνίδι. Αν και η εξολόθρευσή του δεν είναι απαραίτητη για να τελειώσει το παιχνίδι, πάντα αποτελεί πρόκληση μία νίκη εις βάρος του. Να, λοιπόν, ο τρόπος: Χρειάζονται 2 HP plus και ένα Magic Plus. Πάρτε το Cid και βάλτε στο scimitar το spell "Knights of the Round" με HP adsorb materia. Φροντίστε επίσης να έχετε το Command Counter με MIME στην πανοπλία σας. Επίσης, καλό θα είναι να









φοράτε και το Ribbon. Και μετά τα προκαταρκτικά η δράση: Σκοτώστε τα άλλα δύο μέλη της ομάδας σας και μπείτε στην έρημο για να ξεκινήσετε τον αγώνα. Το Weapon θα κρύψει αμέσως τα νύχια του. Αμέσως cast Knights of the Round on the claws. Για τον υπόλοιπο αγώνα χρησιμοποιήστε το MIME. Σε ένα τέταρτο το πολύ θα το έχετε νικήσει, χωρίς να υποστείτε την παραμικρή φθορά!

MIGHT & MAGIC 6

(του Σπύρου Βενιέρη)

Μπροστά από οποιαδήποτε πόρτα, πίσω από την οποία υπάρχουν τέρατα (αυτό δείχνει το spell Wizard Eye στο χάρτη, αλλά και οι αισθητήρες κάθε χαρακτήρα που γίνονται κόκκινοι), κάνετε 2-3 βήματα πίσω και πατήστε το πλήκτρο Page Down μέχρι το τέρμα. Ως διά μαγείας, αν και η πόρτα παραμένει κλειστή, όλα τα τέρατα γίνονται ορατά. Από εκεί που είστε, αρχίστε να τα χτυπάτε με τόξο ή με τα spells Inferno και Ring of Fire. Θα σας πάρει περισσότερο χρόνο να τα σκοτώσετε, αλλά δεν θα χρειάζεστε μετά επισκέψεις σε ναούς και taverns για θεραπεία.

PHARAOH

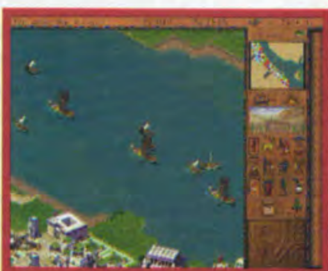
Εδώ σίγουρα δεν χρειάζονται πολλές συστάσεις, καθώς στο προηγούμενο τεύχος είχαμε αναλυτική παρουσίαση του συγκεκριμένου παιχνιδιού. Επίσης, θα θυμόσαστε πως στο εν λόγω τεύχος είχαμε και σχετικά cheats. Τώρα λοιπόν ήρθε η ώρα να μάθετε ακόμα τρία νέα κολπάκια, που θα σας βοηθήσουν σίγουρα να γίνετε μια ώρα αρχύτερα... Φαραώ.

- Αν θέλετε να καταστρέψετε





όλα τα αντίπαλα πολεμικά πλοία, τότε πατήστε τα πλήκτρα Ctrl, Alt, Shift κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και πληκτρολογήσετε fury of seth.



- Αν τώρα θέλετε να περάσετε άμεσα κάποιο επίπεδο, πατήστε ξανά τα παραπάνω πλήκτρα και αυτή τη φορά γράψτε pharaohs tomb.
- Για να αναβαθμίσετε όλα τα οικοδομήματα, πατήστε ξανά τα παραπάνω πλήκτρα και γράψτε living large.

BATTLEZONE II

Η "ζώνη της μάχης" μέρος 2ο κατέφθασε και οι φίλοι του είδους μπορούν να ριχθούν σε αυτή. Δεν νομίζω πως μια μικρή βοήθεια από αυτή τη στήλη θα τους άφηνε αδιάφορους. Ετσι, αν θέλετε, μπορείτε, κρατώντας πατημένο το Ctrl, να πατήσετε το πλήκτρο "~", ώστε να ανοίξετε την κονσόλα. Από εκεί δώστε κάτι από τα ακόλουθα:





- **game.cheat bzbody:** Απειρες ασπίδες.
- **game.cheat bzfree:** Αποκτάτε άπειρους (στον αριθμό) πιλότους και πηγές.
- **game.cheat bzradar:** Δείτε το χάρτη ολοκληρωμένο.
- **game.cheat bztnt:** Αποκτήστε απεριόριστο οπλισμό.





CRUSADERS OF MIGHT & MAGIC



Ενα παιχνίδι δράσης που κατορθώνει και συνδυάζει στοιχεία από Quake και Might & Magic και αναμένεται να κάνει ιδιαίτερη αίσθηση. Οσοι από εσάς το έχετε ήδη προμηθευτεί, μπορείτε, πατώντας Enter ενώ παίζετε, να δώσετε έναν από τους κωδικούς που ακολουθούν (μαζί με το "-" στην αρχή) για να πετύχετε το αντίστοιχο





αποτέλεσμα.

- **- EMBIGGENME:** God mode
- **- CRAZYGUY:** Αποκτάτε όλα τα spells και όλο το mana.
- **- WHOAH:** Μπορείτε πλέον να πετάξετε!
- **- UBERLOAD:** Πηγαίνετε σε κάποιο τυχαίο level.
- **- SHOWFPS:** Σας δείχνει το framerate.
- **- DEBUG:** Δείτε πληροφορίες για το debug.
- **- 3DNOW!:** Ενεργοποιεί ή απενεργοποιεί την υποστήριξη για τον εν λόγω επεξεργαστή της AMD.
- **- CSWIRE:** Landscape on/off.

CUTTHROATS

Ενα παιχνίδι που σας δίνει τη δυνατότητα να γίνετε ο φόβος και ο τρόμος των επτά θαλασσών. Εδώ δεν θα βρείτε τίποτα κωδικούς για πρόσβαση σε όπλα, πλοία και τα σχετικά, αλλά μερικές χρήσιμες συμβουλές που θα σας βοηθήσουν να γίνετε ο κυρίαρχος της θάλασσας.

- Ποτέ μη βάζετε τους ναύτες σας να συμμετέχουν σε μία μάχη,



καθώς δεν προσφέρουν τίποτα, και το μόνο που μπορεί να συμβεί είναι να ξεμείνετε από πλήρωμα. Επίσης, είναι πολύ σημαντικό να ελίσσεστε συνεχώς, όταν κάποιο εχθρικό κανόνι επιμένει να σας σημαδεύει.

- Οταν ξεκινάτε μία περιπέτεια, λεηλατήστε πρώτα τις πόλεις για να μαζέψετε αρκετά χρήματα, ώστε να αγοράσετε άλλο ένα μικρό καράβι (στοιχίζει γύρω στα 1.500 gold pieces).
- Πριν να ξεκινήσετε μια σειρά από θαλάσσιες μάχες, ναυτολογήστε όσο περισσότερο κόσμο









μπορείτε, καθώς θα τους χρειαστείτε για τις εμπλοκές ακόμη και με ασήμαντους εχθρούς.

- Προτού ξοδέψετε τα λάφυρά σας για να τελειώσετε μια περιπέτεια, ξεχυθείτε για μια τελευταία επίθεση σε ανοιχτή θάλασσα, ώστε να σκοτωθούν μερικοί από το πλήρωμά σας. Αυτό θα σας κάνει να δείχνετε πιο εντυπωσιακοί κατά την είσοδό σας στο λιμάνι.
- Οταν καταδιώκετε ένα πλοίο, αρχίστε να επιτίθεστε με Chain Shot και σκοτώστε αρχικά μόνο τους ναύτες (αυτό θα κάνει το εν λόγω πλοίο πιο αργό). Εν συνεχεία, γυρίστε το σε Grape Shot και στοχεύστε πλέον στο κατάστρωμα (με αυτό τον τρόπο θα σκοτώσετε τους crewmen που βρίσκονται εκεί). Αφού λοιπόν βγάλετε από τη μέση έναν σεβαστό αριθμό εχθρών, ξεκινήστε την τελική επίθεσή σας για να καταλάβετε το αντίπαλο πλοίο.
- Θα βρείτε τα πράγματα πιο εύκολα εάν παραμένετε σε ένα απλό πλοίο και το αναβαθμίζετε, παρά μεγαλώνοντας διαρκώς το στόλο σας.
- Αν εμπλακείτε σε ναυμαχία που περιλαμβάνει πολλά πλοία, μπορείτε να διευκολύνετε τα πράγματα (για εσάς εννοείται) με το να επιλέξετε να ελέγξετε μόνο το ηγετικό πλοίο και να αφήσετε στον υπολογιστή τον έλεγχο των υπολοίπων.

HINTS & TIPS

DESCENT: FREESPACE 2

Ώρα για διαστημικές μάχες τώρα με μερικά κολπάκια για αυτό το πολύ καλό Space-combat simulator. Ενώ παίζετε πληκτρολογήστε www.freespace2.com. Θα πρέπει να εμφανιστεί ένα μήνυμα που





θα αναγράφει "Cheats Activated". Αυτό ήταν! Από εδώ και πέρα, πραγματοποιώντας τους ακόλουθους συνδυασμούς πλήκτρων, θα έχετε το ανάλογο αποτέλεσμα. Κρατήστε, λοιπόν, πατημένο το "~" και συνάμα πατήστε:

- **C:** Και στέλνετε μήνυμα στον εχθρό.
- **Shift C:** Toggle availability of countermeasures for all ships.







- **K:** Σκοτώνετε τον επιλεγμένο στόχο.
- **Shift K:** Καταστρέφετε το υποσύστημα στόχευσης.
- **Alt K:** Προκαλείτε 10% ζημιά στον εαυτό σας.
- **I:** Γίνεστε άτρωτοι.
- **Shift I:** Μεταβάλλει την προστασία του στόχου.
- **Shift W:** Απειρα όπλα για όλα τα σκάφη (και του δικού σας).
- **W:** Το ίδιο αλλά μόνο για εσάς.
- **G:** Ολοκληρώνετε όλα τα πρωτεύοντα goals.
- **Shift G:** Ολοκληρώνετε όλα τα secondary goals.
- **Alt G:** Ολοκληρώνετε όλα τα bonus goals.

Σημείωση: Δεν μπορείτε να προαχθείτε στην αποστολή εάν έχετε ενεργοποιήσει το cheat mode, εκτός και αν... ξεκινήσετε μια απλή αποστολή και ενεργοποιήσετε το cheat για τον άπειρο οπλισμό. Εν συνεχεία, εγκαταλείψτε την αποστολή αυτή -δεν χρειάζεται να την τελειώσετε- και επιστρέψτε σε μια campaign. Τώρα θα έχετε άπειρο οπλισμό και θα μπορείτε να προάγεστε.

DRIVER

Μετά λοιπόν τον ξυλοδαρμό του συντάκτη που έκανε την παρουσίαση (δείτε σχετικά στον Καζαμία του προηγούμενου τεύχους), σας δίνω και εγώ μερικά cheats για αυτό το αρκετά επιτυχημένο παιχνίδι. Για να μπορέστε να ενεργοποιήσετε το ανάλογο Mode, θα πρέπει να δώσετε ένα από τα παρακάτω στον πίνακα των High Scores ώστε να επιτύχετε την αντίστοιχη λειτουργία.

- **NJW280172:** Γρήγορα οχήματα.





- **WAC271074:** Απαλλάσσεστε από την ενοχλητική παρουσία της αστυνομίας.
- **RUS3L:** God Mode.
- **TMR300866:** Credits.
- **ANJW16696:** Ξεκινάτε το παιχνίδι ως καταζητούμενο (και αναγνωρισμένο στον υπόκοσμο) πρόσωπο.





Αν τώρα τα βρίσκετε ολίγον... μπαστούνια για να περάσετε την Training Mission και να μπείτε στην κανονική υπόθεση του παιχνιδιού, δείτε τι πρέπει να κάνετε: Καταρχήν, κάνετε ένα αντίγραφο του αρχείου MLADDER.DML, το οποίο βρίσκεται στο directory Data του παιχνιδιού. Ανοίξτε το πρωτότυπο με το Notepad ή κάποιον παρεμφερή editor και σβήστε τις εξής γραμμές:

INTERVIEW
QUITONFAIL

Τέλος, σώστε το αρχείο, και όταν ξεκινήσετε το παιχνίδι, θα έχετε άμεση πρόσβαση στις αποστολές του.

FA PREMIER FOOTBALL MANAGER 2000

Να και ένα παιχνίδι ποδοσφαιρικού management, στο οποίο παίρνετε τα ηνία μιας αγγλικής ομάδας και προσπαθείτε να την οδηγήσετε στο δρόμο προς τη δόξα (και το χρήμα). Αν θέλετε και εδώ μία χείρα βοηθείας, προσθέστε τις εξής παραμέτρους στη





συντόμευση (shortcut) του παιχνιδιού (π.χ. "C:\Program Files\EA SPORTS\FA Premier League Football Manager 2000\footballmanager 2000d.exe" /κωδικός). Οι κωδικοί που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε είναι οι εξής:

- **/fastbuild777:** Τα κτίρια χτίζονται πιο γρήγορα.
- **/cash777:** Εχετε περισσότερα χρήματα στη διάθεσή σας.
- **/showstat777:** Σας δείχνει τα στατιστικά για όλους τους παίκτες.
- **/nolimit777:** Απενεργοποιούνται τα χρηματικά όρια.
- **/nosackwarnings777:** Σταματούν οι προειδοποιήσεις περί απολύσεως από τον πρόεδρο.
- **/alwayswin777:** Η ομάδα

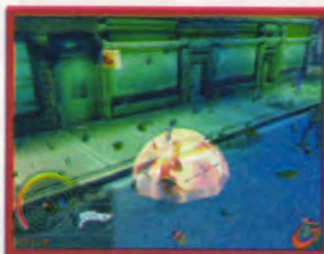
σας νικάει πάντα.

- **/alwayslose777:** Η ομάδα σας χάνει πάντα.
- **/sacked777:** Χάνετε τη δουλειά σας (γιατί να θέλετε να κάνετε κάτι τέτοιο;)

URBAN CHAOS

Ενα νέο παιχνίδι δράσης από την Eidos, στο οποίο κυριολεκτικά κυριαρχεί παντού το... χάος! Αν αυτό σας τρομάζει, τότε το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να μπείτε σε Debug mode και να χρησιμοποιήσετε κάποιον από τους ακόλουθους κωδικούς. Πώς θα μπείτε στο mode αυτό; Μα είναι απλό. Πατήστε απλώς το πλήκτρο F9 και αμέσως θα εμφανιστεί στο επάνω μέρος της οθόνης ένα σημείο όπου θα μπορείτε να γράφετε. Γράψτε, λοιπόν, τη λέξη BANGUNSNOTGAMES, και γίνεστε απρόσβλητοι. Στη σημείο που θα εμφανιστεί, πατώντας το παραπάνω πλήκτρο, δώστε ένα από τα ακόλουθα:

- **BOO:** Παίρνετε μια δέσμη με εκρηκτικά.
- **CRINKLES:** Εμφανίζει και εξαφανίζει τις ζάρες.









- **DARCI:** Ελέγχετε τον αξιωματικό D'arci.
- **ROPER:** Ελέγχετε τον Roper.
- **FADE** #: Θέτει το επίπεδο της ομίχλης τόσο όσο ο αριθμός που θα βάλετε στο #.
- **WORLD:** Μπορείτε πλέον να επιλέξετε τη μουσική που θέλετε.
- **AMBIENT # # #:** Ορίζετε το φωτισμό του περιβάλλοντος (R, G, B).
- **WIN:** Κερδίζετε στο επίπεδο όπου βρίσκεστε.
- **LOSE:** Χάνετε στο επίπεδο όπου βρίσκεστε.
- **CCTV:** Ολα γύρω σας παίρνουν το χρώμα του φθορίζοντος πράσινου (ιδανικό για τον Νάσο και τους ομοϊδεάτες του).
- **TELS:** Σώζετε ένα συγκεκριμένο σημείο στο χάρτη.
- **TELR:** Επιστρέφετε στο παραπάνω επιλεγμένο σημείο.

Πέραν των ανωτέρω, υπάρχουν και μερικές λειτουργίες που πραγματοποιούνται με το απλό πάτημα ενός πλήκτρου. Αυτές λοιπόν είναι:

- **W:** Πέφτουν της βροχής οι στάλες...
- **E:** Τυχαίο όχημα.
- **R:** Φτιάχνει ένα εκρηκτικό βαρέλι.
- **I:** Δείχνει τους πεζόδρομους.
- **[:** Μεταβάλλει την οπτική πρόσβαση στον εχθρό.
- **]:** Το ίδιο με το παραπάνω.
- **P:** Ενεργοποιεί και απενεργοποιεί την οπτική πρόσβαση στον εχθρό.
- **;:** Slow motion.
- **' :** "Παγώνει" τη δράση.
- **/:** Stealth Debug.
- **CTRL:** Δείτε τα στατιστικά.
- **L:** Και εγένετο φως!
- **F11:** Ενεργοποιεί και απενεργοποιεί τα σύννεφα.
- **F12:** Δημιουργεί τα όπλα του παιχνιδιού.
- **F3:** Βγαίνετε από το παιχνίδι.
- **Keypad 7:** Επιλέγετε game effect.
- **Keypad 5:** Εκτελεί το επιλεγμένο game effect.
- **Keypad 3:** Αλλόκοτη πορτοκαλί ομίχλη!

PC

ΤΑ HINTS'N'TIPS ΤΩΝ ΤΕΛΕΥΤΑΙΩΝ 6 ΜΗΝΩΝ

ΤΙΤΛΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ	ΤΕΥΧΟΣ	FUTURE COP: LAPD	110	QUAKE 3 ARENA	114
AGE OF EMPIRES 2	108,111	GRAND THEFT AUTO - LONDON 1969	109	RAGE OF MAGES	107
ALIENS vs PREDATOR	108	GRAND THEFT AUTO 2	112	RAGE OF MAGES 2	109
ANNO 1602	110	HALF-LIFE: OPOSSING FORCE	114	RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR	110
ARMY MEN: TOYS IN SPACE	111	HEROES OF MIGHT & MAGIC 3:		RALLY CHAMPIONSHIP 2000	114
BALDUR'S GATE - TALES		ARMAGEDDON'S BLADE	111	REVENANT	114
OF THE SWORD COAST	109	HIDDEN AND DANGEROUS (DEMO)	108	RE-VOLT	110
BRAVEHEART	111	HIDDEN AND DANGEROUS (FULL VERS.)	109	S.C.A.R.S.	108
CARNIVORES	113	INDIANA JONES		SHADOW COMPANY	114
CHAMPIONSHIP MANAGER 3	111	& THE INFERNAL MACHINE	113,114	STAR TREK: BIRTH OF THE FEDERATION	108
CLOSE COMBAT III	110	JAGGED ALLIANCE 2	110	STAR TREK: HIDDEN EVIL	114
DARKSTONE	110	LEGO RACERS	113	STAR WARS: THE PHANTOM MENACE	108
DEER HUNTER 3	113	MIDTOWN MADNESS	109	STAR WARS: EPISODE 1 RACER	108
DELTA FORCE 2	114	MIGHT & MAGIC VII	110	SYSTEM SHOCK 2	109
DRAKAN	109	NBA LIVE 2000	112	SWAT 3	113
DUNGEON KEEPER 2	111	NEED FOR SPEED 3	108	TA KINGDOMS	109
EXPANDABLE	111	NEED FOR SPEED 4	108,113	TARZAN	114
FALCON 4.0	112	NHL 2000	112	TOMB RAIDER 4	114
FIFA 2000	111	NOCTURNE	110,113	UNREAL TOURNAMENT	113
FINAL FANTASY VII	111	PHARAOH	114	WWII FIGHTERS	108
FORCE 21	114	PREMIER MANAGER 99	109	X-WING ALLIANCE	110

GABRIEL KNIGHT 3
ΜΕΡΟΣ Α'

Ξεκινάμε σε αυτό το τεύχος τη λύση ενός εκ των καλύτερων αλλά και δυσκολότερων adventures των τελευταίων μηνών, του πασίγνωστου Gabriel Knight III. Ξέρω ότι πολλούς από εσάς σας έχει ταλαιπωρήσει αρκετά, και αυτό φαίνεται και από τον αριθμό γραμμάτων που το περιοδικό αλλά και εγώ προσωπικά έχουμε λάβει. Ετσι, αποφασίσαμε σε αυτό και στο επόμενο τεύχος να έχουμε τη λύση του παιχνιδιού. Απολαύστε τη, λοιπόν...

Του Δημήτρη "Tarish" Σελλούντου
morgoth@compulink.gr

Σημείωση 1: Το παιχνίδι περιέχει αρκετές σκηνές που δεν είναι απαραίτητο να δείτε για να το τερματίσετε. Η παρούσα λύση αναφέρει αρκετές από αυτές, αλλά μερικές κατάφεραν και μας διέφυγαν. Οσοι από εσάς, λοιπόν, έχετε δει κάποιες από αυτές που δεν αναφέρονται στην παρούσα λύση, δεν έχετε παρά να μας γράψετε ένα γράμμα και να αναφέρετε τι ακριβώς μας διέφυγε.

Σημείωση 2: Οταν γράφω "εξέτασε κάτι", εννοώ να χρησιμοποιείς το εικονίδιο με το μεγεθυντικό φακό σε αυτό το αντικείμενο-σημείο, ενώ όταν γράφω "κοίταξε το τάδε αντικείμενο", εννοώ να χρησιμοποιήσεις το εικονίδιο με το μάτι.

Σημείωση 3: Στη λύση αναφέρω πώς πηγαίνεις σε κάποια τοποθεσία μόνο την πρώτη φορά. Από εκεί και πέρα, θα πρέπει να θυμάσαι πώς πηγαίνει κανείς εκεί.

DAY 1
10:00 AM - 12:00 PM

Αφού έχεις πάρει μία πρώτη γεύση της υπόθεσης μέσω του graphic novel (από το κουτί του παιχνιδιού) και της εισαγωγής, ξεκινάς στο δωμάτιό σου σε ένα ξενοδοχείο στο Rennes Le Chateau. Προχώρησε προς την ντουλάπα και, αφού την ανοίξεις, πάρε το κομμάτι ταινία που βρίσκεις εκεί και την κρεμάστρα. Αφού το κάνεις, άνοιξε την πόρτα του δωματίου και βγες στο χολ. Κατέβα τις σκάλες που οδηγούν στη ρεσεψιόν και μπες στη διπλή πόρτα στον διπλανό τοίχο. Είσαι στην τραπεζαρία του ξενοδοχείου. Παρακολούθησε το sequence, όπου συναντάς τον παλιό σου γνώριμο Det. Mosely. Σου λέει ότι είναι μέλος ενός γκρουπ που ήρθε στο χωριό εξαιτίας ενός λαϊκού μύθου. Επίσης, σου λέει ότι, αν θέλεις να γίνεις κι εσύ μέλος του γκρουπ, πρέπει να βρεις τη Madeleine Buthane. Αφού ακούσεις αυτά, βγες ξανά στο σαλόνι.


Η παρακολούθηση, της παρακολούθησης, ω παρακολούθηση.

Πλησίασε τον πάγκο όπου βρίσκεται ο ξενοδόχος. Κάνε examine το βιβλίο που υπάρχει πάνω στον πάγκο και διάβασέ το. Βλέπεις τα ονόματα των υπόλοιπων πελατών του ξενοδοχείου καθώς και ποιο δωμάτιο έχει νοικιάσει ο καθένας. Αφού τελειώσεις, μίλησε στον Jean και πες του για όλα τα θέματα. Σου λέει ότι ο Buccheli και ο Baza ήρθαν μόνοι τους και ότι, αν θέλεις τις ακριβείς ώρες που ήρθαν, πρέπει να ρωτήσεις τη βραδινή υπάλληλο, τη Simone. Μετά το διάλογο, πήγαινε και μίλησε στον τύπο που κάθεται στο καθιστικό και διαβάζει εφημερίδα. Είναι ο Emilio Baza. Μίλησέ του για όλα τα θέματα και, αφού τελειώσεις, μπες στην πόρτα πίσω από τις κουρτίνες στα δεξιά του πάγκου. Είσαι στο δωμάτιο με τα τηλέφωνα. Ανοιξε το inventory, επίλεξε την κάρτα με το τηλέφωνο του Prince James και χρησιμοποίησέ τη σε έναν θάλαμο. Τον παίρνεις τηλέφωνο, τον ενημερώνεις για την κατάσταση και, για κάποιον άγνωστο λόγο, αυτός σου λέει να παρατήσεις την υπόθεση. Αφού τελειώσεις, πρόσεξε το διπλανό θάλαμο. Βλέπεις ότι κάποιος που φορά σανδάλια είναι μέσα.

Βγες από το δωμάτιο και γενικά από το ξενοδοχείο. Στα αριστερά σου βλέπεις μία κοπέλα δίπλα σε ένα βαν. Πλησίασέ τη και μίλησέ της. Είναι η Madeleine Buthane. Μίλησέ της για όλα. Υστερα από



Ενώ συστήνεσαι στον Jean. Δεν ξέρω γιατί, αλλά έχω την εντύπωση πως δεν είναι από τους πιο "φανατικούς" άνδρες.





Εδώ κρυφακούς τη συζήτηση των Ladies Howard και Estelle.



Στην εκκλησία της Αγίας Μαγδαληνής με τους Abbe Arnaud και Vittorio Buccheli.

λίγο βγαίνει ο Baza και κάθεται στο παγκάκι. Ρίξε μία ματιά στα παπούτσια του και στη συνέχεια κατευθύνσου στο βιβλιοπωλείο που βρίσκεται στα αριστερά του ξενοδοχείου όπως βγαίνεις. Κοίταξε το βιβλίο που γράφει "San Greal". Μετά ένα sequence όπου ο Gabriel σκέφτεται (φωναχτά), πήγαινε στο σταυροδρόμι που βρίσκεται προς τα δεξιά όπως βγαίνεις από το ξενοδοχείο και ακολούθησε τον αριστερό δρόμο.

Στη νέα οθόνη, ανέβα τις σκάλες του κτιρίου που βλέπεις δίπλα και μπες στην πόρτα. Είσαι στο μουσείο του Rennes Le Chateau. Κάτω και δεξιά, κοίταξε το καπέλο που βρίσκεται στο "lost and found" κουτί και δοκίμασε να το πάρεις. Παρατήρησε το σχόλιο του Gabriel και προχώρησε στο διάδρομο. Μίλησε στη γριά κυρία που βρίσκεται εκεί (Madame Girard) και ρώτησέ τη για όλα τα θέματα. Αφού τελειώσεις, ανέβα τις σκάλες πίσω σου. Είσαι στο κεντρικό δωμάτιο του μουσείου, όπου περιγράφεται η ιστορία του χωριού καθώς και του Sauniere, πάνω σε panels που κρέμονται από το ταβάνι. Στα αριστερά σου βλέπεις δύο γυναίκες. Μην τις πλησιάσεις ακόμα. Προχώρησε δεξιά, στο πίσω μέρος των panels με την ιστορία του Rennes Le Chateau, και προχώρησε αργά προς τις δύο γυναίκες. Υστερα από λίγο θα κρυφακούσεις τι συζητάνε. Αν θες, διάβασε όλα τα panels, από όπου μπορείς να μάθεις διάφορα ενδιαφέροντα στοιχεία. Στη συνέχεια πλησίασε τις δύο γυναίκες και μίλησέ τους. Είναι η Lily Howard και η Estelle Stiles. Αφού σου δείξουν πόσο πολύ σε συμπάθησαν, φύγε από το μουσείο και επίστρεψε στο σημείο όπου είναι το ξενοδοχείο.

12:00 PM - 14:00 PM

Μπες στο ξενοδοχείο και στη συνέχεια πήγαινε στην τραπεζαρία. Ακούς έναν διάλογο μεταξύ της Madeline και ενός τύπου. Αφού τελειώσει ο διάλογος, μίλησε στον τύπο. Μαθαίνεις ότι είναι ο John Wilkes από την Αυστραλία, αλλά δεν έχει πολλή όρεξη για κουβέντα. Μίλησε στη Madeline και, αφού τελειώσεις, φύγε από την τραπεζαρία και ανέβα τις σκάλες. Βλέπεις ένα sequence όπου οι δύο γυναίκες αλλάζουν δωμάτιο με τον Emilio Baza. Φύγε από το ξενοδοχείο και στο σταυροδρόμι όπου έστριψες αριστερά τώρα στρίψε δεξιά.

Στη νέα οθόνη, μπες στην εκκλησία. Ακούς έναν διάλογο μεταξύ ενός παπά και ενός τύπου με ιταλική προφορά. Αφού τελειώσουν, μίλησε στον παπά και ρώτησέ τον για όλα. Σου δίνει πολλές πληροφορίες για την εκκλησία καθώς και για τα αγάλματα της "Black Madonna" και σου λέει τη διεύθυνση κάποιου Larry Chester, που πιστεύει ότι μπορεί να σε βοηθήσει. Αφού τελειώσεις με αυτόν, μίλησε στον Ιταλό. Λέγεται Vittorio Buccheli. Ρώτησέ τον για όλα. Φύγε από την εκκλησία και πήγαινε στο ξενοδοχείο. Μπες ξανά στην τραπεζαρία.

Βλέπεις τις δύο γυναίκες (Lady Howard, Estelle). Μίλησέ τους και, αφού τελειώσεις, ανέβα στον όροφο με τα δωμάτια και χτύπησε την πόρτα με το νούμερο 33. Είναι το δωμάτιο του Mosely. Αυτός σου ανοίγει. Μίλησέ του για τα πρώτα δύο θέματα και γρήγορα κάνε κλικ στην πόρτα και χρησιμοποίησε το εικονίδιο με την κλειδαρότρυπα. Βλέπεις τον Emilio να κρυφακούει. Επίσης βλέπεις ότι αφήνει το ποτήρι του στο κομοδίνο έξω από το δωμάτιο του Mosely. Αφού φύγει, μίλησε ξανά στον Mosely. Μίλησέ του για όλα τα θέματα. Οταν τελειώσεις, βγες έξω από το δωμάτιο. Πάρε το ποτήρι του Emilio από το κομοδίνο. Τέλος, για να τελειώσει το time block, κατέβα κάτω και βγες από το ξενοδοχείο.

2:00 PM - 4:00 PM

Εξω, βλέπεις κάποιον με ένα μηχανάκι να φεύγει. Αποφασίζεις ότι χρειάζεσαι κι εσύ ένα μηχανάκι. Ετσι, προχώρησε προς το σιντριβάνι και μπες στο δρομάκι που βρίσκεται στα δεξιά του όπως πηγαίνεις. Εκεί είναι το μαγαζί από όπου νοικιάζεις μηχανάκια. Μίλησε στον τύπο που βρίσκεται εκεί και ζήτησέ του να νοικιάσεις ένα μηχανάκι. Σου λέει ότι δεν είσαι μέλος του tour group, οπότε μπορείς να πάρεις μόνο μία μηχανή, η οποία όμως είναι της κακιάς ώρας. Εσύ, φυσικά, θέλεις τη Harley που βρίσκεται εκεί. Προτού φύγεις, δοκίμασε το εικονίδιο με το πιστόλι στο μαγαζάτορα για μια στιγμή γέλιου και ύστερα γύρισε στο ξενοδοχείο. Πάρε ένα candy από το τραπεζάκι απέναντι από τον πάγκο της ρεσεψιόν. Ανέβα τις σκάλες και πήγαινε και χτύπησε την πόρτα του Mosely (δωμάτιο 33). Μίλησέ του για το διαβατήριο. Χμμμ, το βάζει στην πίσω δεξιά τσέπη του παντελονιού του. Βγες από το δωμάτιό του και άφησε το candy στο



Κλέβοντας το διαβατήριο του Mosely.



Ο Wilkes με τον υπολογιστή και την περίεργη μηχανή του.

κομοδίνο απέναντι από το δωμάτιο 27. Κατέβα και περίμενε να φύγει ο Jean από τον πάγκο. Αφού φύγει, πλησίασε τα κουμπιά στα δεξιά του πάγκου και πάτησε αυτό με το νούμερο 33 (αυτά είναι για να καλούν τους πελάτες κάτω). Καλείς τον Mosely να κατέβει. Γρήγορα, ανέβα τις σκάλες και προχώρησε στο διάδρομο (όχι σε αυτόν όπου άφησες το candy), μέχρι να φτάσεις κοντά στην πόρτα του Mosely, αλλά όχι απ' έξω. Αυτός βγαίνει. Πρόσεξε να μη σε δει. Κατευθύνεται στον αντίθετο διάδρομο και σταματά για να φάει το candy. Γρήγορα, κάνε κλικ στην τσέπη του και διάλεξε το εικονίδιο "Pick up". Παίρνεις το διαβατήριό του. Τώρα, τώρα πίσω στην οθόνη με την εκκλησία, και ακολούθησε τον τοίχο γύρω γύρω. Στο τέλος, βλέπεις μία γάτα. Προσπάθησε να τη χαϊδέψεις - βλέπεις ότι κρύβεται σε μία τρύπα μίας πόρτας. Χρησιμοποίησε το sticky tape από το inventory στην τρύπα στην πόρτα. Αν κοιτάξεις τώρα, βλέπεις ότι η γάτα βρίσκεται πάνω στον τοίχο πίσω σου. Αν και είναι μάλλον βάρβαρο, πάρε το ψεκαστήρι και χρησιμοποίησέ το πάνω της. Η γάτα μπαίνει ξανά στην τρύπα και αφήνει μερικές τρίχες της στο Sticky Tape. Αφού γίνει αυτό, πάρε το Sticky Tape από την πόρτα. Τώρα, άνοιξε το inventory και χρησιμοποίησε το σακάκι στο καπέλο. Στη συνέχεια, το "Chateau De Blanchefort". Περίμενε εκεί: βλέπεις τον Wilkes να περνά με τη μηχανή του. Κάνε κλικ πάνω του και επίλεξε "Follow Him". Τον ακολουθείς και φτάνεις στο "L' Ermitage". Κάνε κλικ σε αυτό και στη νέα οθόνη ακολούθησε το μονοπάτι. Φτάνεις στην είσοδο μιας σπηλιάς και βλέπεις τον Wilkes και μία περίεργη μηχανή. Μίλησέ του δύο φορές και ρώτησέ τον για όλα. Αφού τελειώσεις, γύρισε εκεί όπου άφησες τη μηχανή σου και χρησιμοποίησε το σημειωματάριό σου στη μηχανή του Wilkes, για να σημειώσεις τον αριθμό της. Τώρα, περίμενε μέχρι να δεις τη Madeline με το βαν της να περνά και ακολούθησέ την.


Ο Gabriel μαζί με την Grace και τους Malory και MacDougal.


Χρησιμοποίησε το μαγνητοφωνάκι στο παράθυρο του Abbe Arnaud για να ηχογραφήσεις τη συζήτησή του.

μπες στο δωμάτιό του και πάρε το σακάκι του. Αφού το πάρεις, βγες έξω και κατέβα. Από τον πάγκο της ρεσεψιόν πάρε το μαρκαδόρο (πρόσεχε να μην είναι κοντά ο Jean) και μπες στην τραπεζαρία. Πάρε πάνω από το τραπέζι ένα σακουλάκι με "marble syrop". Εγκατάλειψε το ξενοδοχείο και πήγαινε στο μουσείο. Κοίταξε το κουτί με τα "lost & found" και πάρε το καπέλο. Στη συνέχεια, πήγαινε στην οθόνη όπου βρίσκεται η εκκλησία και ακολούθησε το μονοπάτι που βρίσκεται ανάμεσα σε αυτή και στον τοίχο. Φτάνεις στην πίσω αυλή της εκκλησίας καθώς και του σπιτιού του Abbe Arnaud. Τον βλέπεις στο παράθυρο να ψεκάζει τα λουλούδια του. Αφού τελειώσει και φύγει, πάρε το ψεκαστήρι. Γύρισε χρησιμοποίησε το σιρόπι στις τρίχες της γάτας: φτιάχνεις ένα μουστάκι. Χρησιμοποίησε το μουστάκι στο σακάκι με το καπέλο, και έχεις φτιάξει την τέλεια "Mosely Outfit". Τώρα, χρησιμοποίησε το μαρκαδόρο στο διαβατήριο του Mosely και είσαι πανέτοιμος για τη Harley. Πήγαινε εκεί όπου νοικιάζεις μηχανές και χρησιμοποίησε τη στολή πάνω στον Gabriel. Επειτα από μία ομιλία με το μαγαζάτορα, σου δίνει τα κλειδιά της Harley, και εσύ επιστρέφεις τα πράγματα που πήρες από τον Mosely.

Πήγαινε τώρα ξανά στο μαγαζί ενοικίασης μοτοσικλετών (από εδώ και πέρα θα το ονομάζω "πάρκινγκ") και χρησιμοποίησε τα κλειδιά σου για να βάλεις μπρος τη μηχανή. Στην οθόνη του χάρτη επίλεξε

Φτάνεις στο "Coume Sourde". Ακολούθησε το μονοπάτι: βρίσκεις τη Madeline. Μίλησέ της (πρόσεξε πως, μόλις πλησιάζεις, κρύβει αυτό που κρατά) και ύστερα γύρισε πίσω στη μηχανή και φύγε. Πήγαινε στο "Chateau De Blanchefort". Αφού κατέβεις, ακολούθησε το δεξί μονοπάτι και στη νέα οθόνη προχώρησε στο μονοπάτι στα αριστερά. Φτάνεις στα ερείπια του Chateau. Χρησιμοποίησε τα κιάλια πάνω σου (σου τα δίνει μαζί με ένα φτυάρι αυτός από τον οποίο νοίκιασες τη μηχανή) και η οθόνη αλλάζει όπως στη διπλανή φωτογραφία. Εδώ, πάτα συνέχεια το δεξί βελάκι, μέχρι να ανάψει η επιλογή "ZOOM 50X". Κάνε κλικ πάνω τους: με ένα zoom-in βλέπεις το Coume-Sourde και τη Madeline να γυρνά γύρω γύρω. Κάνε ξανά κλικ στην επιλογή και προχώρησε και άλλο δεξιά, μέχρι να φανεί η πόλη. Ξανακάνε κλικ στο "ZOOM 50X" και θα δεις τον Buccheli να κοιτά από έναν ψηλό πύργο. Αφού δεις αυτά, κατέβα και πάρε τη μηχανή σου στο "Couiza Train Station".

Εκεί, μίλησε στον ταξιτζή που βλέπεις. Σου ζητά λεφτά. Χρησιμοποίησε το πορτοφόλι σου πάνω του και θα σου δώσει πληροφορίες για την προηγούμενη νύχτα. Τώρα, μπες στο σταθμό και πλησίασε το πεσμένο τασάκι στα αριστερά. Μάζεψε το χαρτάκι που βλέπεις εκεί και, ύστερα από ένα ευχάριστο διάλειμμα, προχώρησε και μίλησε στην υπάλληλο. Ρώτησέ τη για όλα. Σου λέει ότι την προηγούμενη νύχτα δεν υπήρξε τρένο από τη Νάπολη (ο Buccheli έλεγε ψέματα). Κάνε κλικ και στον πίνακα ανακοινώσεων στα δεξιά της υπαλλήλου και επίλεξε "Think". Τώρα βγες από το σταθμό και, για να τελειώσει το Time Block, χρησιμοποίησε τη Harley.

4:00 PM - 6:00 PM

Στο χάρτη, επίλεξε να πας στο "L' Homme Mort". Αφού παρκάρεις, ακολούθησε το μονοπάτι που υπάρχει εκεί: βρίσκεις τον Mosely. Πλησίασέ τον και μίλησέ του. Γύρισε εκεί όπου άφησες το μηχανάκι σου και χρησιμοποίησε το σημειωματάριο στην πινακίδα της μηχανής του Mosely. Πήγαινε στο "Chateau de Blachefort" και περίμενε μέχρι να περάσουν οι Lady Howard και η Estelle. Ακολούθησέ τες. Βλέπεις ότι κάνουν βόλτες γύρω γύρω και δεν πάνε πουθενά συγκεκριμένα. Γυρνάς στο Chateau. Ανέβα στα ερείπια και μίλησε στον Emilio. Χρησιμοποίησε τα κιάλια και πήγαινε εκεί όπου είχες δει προηγουμένως τη Madeline. Ανάβει το "ZOOM 50X". Πάτησέ το: βλέπεις τον Mosely και τη Madeline να συζητάνε (χμ...). Βγες από το menu των κιαλιών και κατέβα στο πάρκινγκ. Χρησιμοποίησε το σημειωματάριο στο μηχανάκι του Emilio, για να πάρεις τον αριθμό του. Τώρα, ακολούθησε το μο-

νοπάτι στα αριστερά (αυτό που δείχνει η πινακίδα "Roque Negre"). Βρίσκεις τον Wilkes. Μίλησέ του και ύστερα πάρε τη μηχανή σου και γύρισε στο ξενοδοχείο. Πήγαινε στην εκκλησία και στον πίσω κήπο της. Εκεί, άνοιξε το παράθυρο του γραφείου του παπά: ακούς έναν "διάλογο" μεταξύ της Madeline και του Abbe Arnaud. Φύγε από εκεί και πήγαινε στο πάρκινγκ. Πάρε τη μοτοσικλέτα και πήγαινε στο "Larry Chester's House". Χτύπησε την πόρτα του και αυτός θα βγει. Σε προσκαλεί μέσα και κάθεστε. Μίλησέ του για όλα: μαθαίνεις διάφορες ενδιαφέρουσες πληροφορίες για τους Templars και για το άγιο δισκοπότηρο. Φύγε από το σπίτι του Larrt, γύρισε στο Rennes le Chateau και βγες από το πάρκινγκ για να τελειώσει το Time Block.



Κατά τη διάρκεια της περιήγησης. Η Madeline σού δείχνει μία καρτ ποστάλ που έχει σχέση με το μυστήριο.

6:00 PM - 10:00 AM

Στην αρχή του Time Block βλέπεις ένα sequence με τους Mallory και Madougal, τους μπράβους του Prince James, καθώς και την Grace που φτάνουν στο χωριό. Σου λένε να πάτε στο δωμάτιό σου στο ξενοδοχείο. Αφού πάτε, σου ζητούν πληροφορίες για όσα έχεις ανακαλύψεις όσο βρίσκεσαι εδώ. Αφού φύγουν, ακολούθησέ τους και θα φτάσεις στον πίσω κήπο της εκκλησίας. Κάνε κλικ στον τάφο που βρίσκεται κοντά στο παράθυρο που άνοιξες πριν και διάλεξε το εικονίδιο "Hide". Βλέπεις ακόμα ένα sequence, που σου προκαλεί περισσότερα ερωτήματα, και οι δύο τύποι φεύγουν. Μόλις φύγουν, ο Arnaud πηγαίνει και τηλεφωνεί κάπου. Γρήγορα, άνοιξε το παράθυρο του γραφείου του και χρησιμοποίησε το μαγνητόφωνο για να τον ηχογραφήσεις. Δυστυχώς, μιλά γαλλικά και δεν καταλαβαίνεις τίποτα. Αφού τελειώσεις, γύρισε στο ξενοδοχείο και μπες στην τραπεζαρία. Εκεί ακούς έναν διάλογο μεταξύ του Wilkes και του Buccheli. Βγες έξω: βλέπεις ότι τη θέση του Jean έχει πάρει μία κοπέλα. Μίλησέ της. Είναι η Simone. Αφού τελειώσεις, πήγαινε στο πάρκινγκ και πάρε τη μηχανή σου, κατευθυνόμενος προς το "Chateau de Blachefort".

Εκεί, περίμενε λίγο και θα δεις τους δύο μπράβους του Prince James. Ακολούθησέ τους: βλέπεις ότι πηγαίνουν στο σπίτι του Larry Chester. Δεν μπορείς όμως να σταματήσεις εκεί, γιατί θα σε δουν. Πήγαινε στο Chateau de Blanchefort και ακολούθησε το μονοπάτι στα δεξιά. Στο σταυροδρόμι, ακολούθησε το δεξί μονοπάτι - φτάνεις πίσω από το σπίτι του Larry Chester. Κάνε οπωσδήποτε SAVE και μετά κάνε κλικ στο δέντρο που βρίσκεται κοντά στο πηγάδι και επίλεξε το εικονίδιο "Hide". Βλέπεις ένα sequence όπου οι δύο μπράβοι ανταλλάσσουν μία περίεργη χειραψία με τον Larry Chester. Πρόσεξέ την ιδιαίτερα και σημείωσε όλα τα στάδιά της, γιατί θα φανεί χρήσιμη αργότερα. Σε περίπτωση που μπερδευτείς, κάνε Load το προηγούμενο Save και δες την ξανά, μέχρι να την εμπεδώσεις. Αφού δεις το sequence, γύρισε στο πάρκινγκ και πήγαινε στο "Rennes-le-Bains". Μπες στην ταβέρνα και μίλησε με τους Wilkes και Buccheli. Βγες από την ταβέρνα και χρησιμοποίησε το σημειωματάριο στη μοτοσικλέτα του Buccheli (τον αριθμό του Wilkes τον έχεις ήδη). Επίστρεψε, τώρα, στο Rennes le Chateau. Στο πάρκινγκ, χρησιμοποίησε το σημειωματάριο στη μηχανή της lady Howard και θα πάρεις τον αριθμό και αυτής της πινακίδας. Πήγαινε στο ξενοδοχείο και μίλησε στον Emilio. Αφού τελειώσεις, μπες στην τραπεζαρία - ακούς έναν διάλογο μεταξύ των lady Howard, Estelle και Madeline. Μετά το διάλογο, πήγαινε στο δωμάτιό σου. Εκεί θα έχεις έναν διάλογο με την Grace και τον Mosely. Μίλησε για όλα τα θέματα μαζί τους και, όταν σου ζητηθεί να περιγράψεις τη χειραψία που είδες, περιέγραψε τη σωστή. Ο Mosely σου λέει ότι του θυμίζει μία χειραψία των Masons. Μετά αυτό το διάλογο τελειώνουν και αυτό το Time Block καθώς και η πρώτη μέρα.

DAY 2
7:00 AM - 10:00 AM

Σε αυτό το Time Block ελέγχεις την Grace. Πλησίασε το τραπέζι με τον SIDNEY (τον υπολογιστή) και πάρε ένα Fingerprint Kit από πάνω του. Στη συνέχεια, κάνε κλικ στον SIDNEY και διάλεξε το εικονίδιο "Type". Μπαίνεις στον υπολογιστή. Επίλεξε SEARCH και στη νέα οθόνη ψάξε για τα VAMPIRES και τα HOLY GRAIL. Διάβασε όλα τα σχετικά αρχεία που υπάρχουν καθώς και τα links τους. Αφού τα διαβάσεις, βγες από τον υπολογιστή και φύγε από το δωμάτιο.

Εξω, δίπλα στην πόρτα του δωματίου σου υπάρχει ένα βιβλίο. Είναι το "Secrets of the Holy Grail". Το ανοίγεις και βρίσκεις ένα ποίημα, το οποίο αποφασίζεις να αφήσεις για τον Gabriel. Κατέβα και μίλησε στον Jean. Υστερα πήγαινε στην τραπεζαρία και μίλησε με τη Madeline. Αφού τελειώσεις, βγες από το ξενοδοχείο και κατευθύνσου προς τα αριστερά. Πέρασε το σιντριβάνι και τη βίλα που υπάρχει στα αριστερά και μπες στο δρομάκι στο τέλος του δρόμου. Ακολούθησέ το: φτάνεις στο "Tour Magdala". Μπες και ανέβα τις σκάλες.



Ενώ χρησιμοποιείς τον ανελκυστήρα "υπηρεσίας δωματίου".

Εκεί βλέπεις τον παπά. Μίλησέ του - τον κάνεις να αποφασίσει να έρθει μαζί σου στο tour. Γύρισε στο ξενοδοχείο και χτύπησε την πόρτα του Mosely, για να τον ειδοποιήσεις ότι το γκρουπ ξεκινά. Αμέσως μετά κατέβα και μπες στην τραπεζαρία. Επειτα από ένα sequence το tour ξεκινά.

Φτάνετε στο "Pousin's Tomb". Παρακολούθησε την ομιλία της Madeline. Παρατήρησε ότι ο Emilio γράφει τη λέξη SUM στο πάτωμα κατά τη διάρκεια της ομιλίας. Αφού η Madeline τελειώσει την ομιλία της, χρησιμοποίησε το σημειωματάριό σου στη λέξη SUM και στη συνέχεια μίλησε σε όλους. Υστερα από λίγο, συνεχίζεται το tour και φτάνετε στο...

...Chateau de Blachefort. Παρακολούθησε την ομιλία της Madeline με πολλή προσοχή, καθώς περιέχει hints για τη συνέχεια του παιχνιδιού. Αφού τελειώσει, πλησίασε τους Madeline και Wilkes με τρόπο ώστε να ακούσεις τη συνομιλία τους. Υστερα πλησίασε τη lady Howard και την Estelle για να ακούσεις ακόμα έναν αποκαλυπτικό διάλογο, όπου αναφέρεται το "Le Serpent Rouge", το οποίο πιστεύεται ότι περιέχει τη λύση στο γρίφο του θησαυρού του Rennes Le Chateau. Στη συνέχεια, μίλησε με όλους για όλα. Αφησε τελευταίο τον Mosely - μίλησε μαζί του, αλλά άφησε το εικονίδιο "Treasure" τελευταίο. Με αυτή τη συζήτηση τελειώνει και αυτό το Time Block.

10:00 AM - 12:00 PM

Το Time Block ξεκινά με ένα περίεργο όνειρο του Gabriel. Αρχικά, πάρε το δεύτερο Fingerprint kit από το τραπέζι με τον Sidney. Ακόμα, πάρε το ποίημα από το τραπεζάκι δίπλα στον καναπέ. Βγες από το δωμάτιο. Συναντάς τη Roxanne, την καθαρίστρια. Μπαίνει να καθαρίσει το δωμάτιό σου. Περίμενέ τη να βγει και να πάει να καθαρίσει το δωμάτιο του Emilio. Αφού μπει, περίμενε να βγει και να ξαναμπεί. Αφού γίνει αυτό, κάνε κλικ στην πόρτα του δωματίου και επίλεξε το εικονίδιο "Sneak". Μπαίνεις μέσα κρυφά. Περίμενε να πάει στο μπάνιο, και, αφού πάει, πήγαινε στο "ντουλαπάκι" στον τοίχο, για την υπηρεσία δωματίου, και ξεκλείδωσέ το. Γρήγορα βγες έξω. Η Roxanne βγαίνει κι αυτή και μπαίνει στο δωμάτιο της Madeline. Περίμενε να βγει και να ξαναμπεί και μπες κρυφά, όπως πριν. Μόλις αυτή μπει στο μπάνιο, κάνε κλικ στην πόρτα του μπαλκονιού - κρύβεσαι εκεί. Περίμενε μέχρι να φύγει η καμαριέρα και βγες. Ξεκλείδωσε την πόρτα και βγες έξω. Ακολούθησε την ίδια τακτική και στα υπόλοιπα δωμάτια. Δηλαδή, περίμενε να μπει, να βγει και να ξαναμπεί η καμαριέρα, κάνε "Sneak" στην πόρτα και, αν υπάρχει ντουλαπάκι υπηρεσίας δωματίου, ξεκλείδωσέ το - αν δεν υπάρχει, να κρύβεσαι στο μπαλκόνι. Αν ακολουθήσεις σωστά αυτή την τακτική, θα καταλήξεις να μπορείς να πας σε όλα τα δωμάτια πλην αυτού του Mosely.



Μάλιστα. Δεν το ήξερα πως η Grace είχε κάνει και σε τσίρκο!



Σχηματίζοντας την πεντάλφα ανοίγει η καταπακτή.

Αφού τελειώσει η καμαριέρα, μπες στο δωμάτιο της lady Howard (νούμερο 31). Ψάξε το κρεβάτι: βρίσκεις έναν φάκελο. Πάρε το φάκελο: βρίσκεις δύο έγγραφα. Πήγαινε στο μπάνιο και πάρε το σωληνάριο που βρίσκεται στο νιπτήρα. Στο inventory επίλεξε το Fingerprint kit, και χρησιμοποίησέ το στον καθρέφτη που βρίσκεται επίσης στο νιπτήρα. Ακολούθησε τη διαδικασία που περιγράφεται στο manual και θα συλλέξεις ένα αποτύπωμα. Φύγε τώρα από το δωμάτιο της Lady Howard και πήγαινε σε αυτό της Madeline (νούμερο 29). Ανοιξε το συρτάρι δίπλα στο κρεβάτι της: βρίσκεις έναν χάρτη (τον οποίο πρέπει να πάρεις), ένα κινητό και μία περίεργη συσκευή (αυτή που έκρυβε όταν την πλησίαζες). Ψάξε το κρεβάτι και θα βρεις μία βαλίτσα. Την ανοίγεις και βρίσκεις ένα πιστόλι. Χρησιμοποίησε το fingerprint kit ξανά και ακολούθησε τη διαδικασία για να πάρεις άλλο ένα αποτύπωμα.

Φύγε, τώρα, και κατέβα στη ρεσεψιόν. Πήγαινε στον Jean και μίλησέ του. Σου λέει ότι μπορείς να βρεις φαγητό στην τραπεζαρία. Πήγαινε λοιπόν στην τραπεζαρία, και άνοιξε την πόρτα που βρίσκεις εκεί. Μέσα, πλησίασε το ντουλαπάκι που βρίσκεται στα δεξιά της πόρτας της από όπου μπήκες. Ανοιξέ το και τράβηξε το μοχλό για να κατέβει μία μικρή πλατφόρμα. Μπες στο ντουλαπάκι, σκαρφαλώνοντας πάνω στην πλατφόρμα. Αφού μπεις, τράβηξε το σκοινί για να ανεβάσεις την πλατφόρμα. Μπες στη δεξιά πόρτα. Βγαίνεις στο δωμάτιο του Buccheli. Ανοιξε το επάνω συρτάρι στο κομοδίνο: βρίσκεις ένα κολάρο παπά. Ακόμα, στο ίδιο συρτάρι, ψάξε το παντελόνι στα αριστερά: βρίσκεις ένα εισιτήριο τρένου. Ανοιξε το inventory και σκέψου για αυτό. Βγες από το inventory, αφού επιλέξεις το fingerprint kit, και χρησιμοποίησέ το στη βαλίτσα του Buccheli. Πάρε ακόμα ένα αποτύπωμα και μπες ξανά στο ντουλάπι. Μπες στην άλλη πόρτα. Βρίσκεσαι στο δωμάτιο του Wilkes. Πλησίασε το γραφείο του και διάβασε το γράμμα που υπάρχει εκεί. Μπες ξανά στο ντουλάπι και χρησιμοποίησε το σκοινί για να κατεβάσεις την πλατφόρμα. Βγες από το ντουλάπι.

Τώρα, άνοιξε το ντουλάπι στα αριστερά της πόρτας της κουζίνας και τράβηξε το μοχλό για να κατεβάσεις την πλατφόρμα. Μπες στο ντουλάπι και τράβηξε το σκοινί για να ανέβεις. Μπες στη βόρεια πόρ-

τα και θα βρεθείς στο δωμάτιο του Emilio. Ψάξε το κρεβάτι, αυτό που βρίσκεται δίπλα σου όπως βγαίνεις, και θα βρεις ένα κομμάτι ύφασμα. Χρησιμοποίησε το fingerprint kit στο κάδρο του Χριστού, δίπλα στο κρεβάτι. Παραδόξως, δεν βρίσκεις ούτε ένα αποτύπωμα. Κοίταξε και το τετράδιο που υπάρχει σε μία περίεργη γλώσσα πάνω στο γραφείο. Ξαναμπές στο ντουλάπι, κατέβα, βγες από την κουζίνα, βγες από το ξενοδοχείο και πήγαινε στην εκκλησία. Πήγαινε στον πίσω κήπο και προσπάθησε να ανοίξεις το παράθυρο του γραφείου του Abbe Arnaud. Εχει φρακάρει. Χρησιμοποίησε επάνω του το σωληνάριο και προσπάθησε να το ξανανοίξεις. Αυτό ανοίγει! Μπες μέσα. Ανοιξε το συρτάρι του γραφείου και χρησιμοποίησε το fingerprint kit στο πακέτο με τα τσιγάρα - παίρνεις ακόμα ένα αποτύπωμα. Διάβασε το περιοδικό που βρίσκεις μέσα. Ακόμα, ρίξε μία ματιά στο κάδρο που βρίσκεται κοντά στο παράθυρο. Φύγε και γύρισε στο δωμάτιό σου στο ξενοδοχείο.

Μπες στον SIDNEY και επίλεξε το "ADD DATA". Εδώ, επίλεξε ένα ένα όλα τα αποτυπώματα που έχεις συλλέξει, όλους τους αριθμούς πινακίδων, το χάρτη της Madeline, την κασέτα όπου ηχογράφησες τον Arbaud καθώς και τα δύο έγγραφα που βρήκες στο δωμάτιο της Lady Howard. Αφού τα βάλεις όλα, πήγαινε στο Main Menu και επίλεξε SUSPECTS. Από τη λίστα με τους υπόπτους διάλεξε τον Buccheli. Μετά διάλεξε το OPEN FILE και το αρχείο με το αποτύπωμα του Buccheli. Στη συνέχεια επίλεξε το LINK TO SUSPECT και συνδέεις το αποτύπωμα με το φάκελο του Buccheli. Κάνε το ίδιο για τις πινακίδες του καθώς και για όλους τους υπόλοιπους υπόπτους. Πήγαινε τώρα στο Main Menu και επίλεξε TRANSLATE. Διάλεξε το αρχείο που λέγεται ABB_TAPE. Βγαίνει ένα πλαίσιο. Στο FROM επίλεξε French, ενώ στο TO επίλεξε "English". Στη συνέχεια επίλεξε το TRANSLATE NOW. Βλέπεις τη συζήτηση του Arnaud μεταφρασμένη. Δημιουργούνται ακόμα περισσότερα ερωτήματα!

Φύγε από το δωμάτιο του Gabriel και πήγαινε σε αυτό της Lady Howard. Βάλε τα έγγραφα που βρήκες πίσω στο φάκελό τους και πήγαινε στο δωμάτιο της Madeline. Βάλε το χάρτη που πήρες προηγουμένως στο συρτάρι από όπου τον έβγαλες. Κατέβα τώρα στη ρεσεψιόν, και τελειώνει και αυτό το Time Block.



Ο Montraux. Εδώ βλέπεις τις απόψεις του στο θέμα της ισότητας των δύο φύλων.

12:00 PM - 2:00 PM

Σε αυτό το Time Block χειρίζεσαι την Grace. Στο ξεκίνημα του Time Block, η Grace καθώς και το υπόλοιπο γκρουπ φτάνουν στο "Chatau De Serres", ένα "εργοστάσιο" παραγωγής κρασιού. Η Madeline προτείνει να πάτε να δοκιμάσετε όλοι μαζί το κρασί. Περιέργως, ο Emilio αρχίζει να νιώθει πως είναι άρρωστος (τουλάχιστον έτσι λέει) και λέει πως δεν θα έρθει. Ολοι οι υπόλοιποι πάτε στο δωμάτιο όπου δοκιμάζετε τα κρασιά.

Μέσα, προχώρησε κοντά στη Madeline και τον Mosely: ακούς έναν διάλογο. Μίλησε και με όλους τους υπόλοιπους και ύστερα βγες έξω. Μπες στο δρομάκι στα δεξιά σου όπως βγαίνεις από το δωμάτιο. Ακούς ένα μωρό να κλαίει! Ακολούθησε τον ήχο: καταλαβαίνεις ότι βγαίνει από το κελάρι. Κάνε κλικ στις πόρτες και διάλεξε το εικονίδιο "Hear". Στη συνέχεια προσπάθησε να τις ανοίξεις. Tough luck: είναι κλειδωμένες! Πήγαινε στον τοίχο που βρίσκεται πίσω σου όπως κοιτάζεις το κελάρι, και ανέβα σε αυτόν. Στη νέα οθόνη, ανέβα στα κλαδιά που υπάρχουν εκεί - μπαίνεις μέσα στο κεντρικό κτίριο με τη βοήθεια ενός παραθύρου.

Πάνω, βρίσκεσαι στη σοφίτα του κτιρίου. Ανοιξε την ντουλάπα. Βλέπεις κάτι ρόμπες με περίεργα σύμβολα. Χρησιμοποίησε το σημειωματάριό σου πάνω σε αυτά τα σύμβολα. Φύγε αλλά μην κλείσεις την ντουλάπα. Στο διπλανό δωμάτιο είναι ένα σεντούκι. Ανοιξέ το. Η Grace προσπαθεί να το ανοίξει και νομίζει πως βλέπει το πόδι ενός μωρού. Από το φόβο της, το αφήνει να πέσει και γίνεται θόρυβος. Γρήγορα, πήγαινε και μπες στην ντουλάπα. Ερχεται ένας τύπος, που ψάχνει να δει τι έγινε και πάει να ανοίξει την ντουλάπα, αλλά την τελευταία στιγμή τον φωνάζει κάποιος και τη γλιτώνεις. Αφού φύγει, βγες από την ντουλάπα και άνοιξε ξανά το σεντούκι. Βλέπεις ξανά το πόδι. Μετακίνησε τα πράγματα που σκεπάζουν το "υπόλοιπο" μωρό και βλέπεις ότι τελικά είναι μία... κούκλα ! (Α, Βρε Grace ψυχοπαθητικιά!)

Πήγαινε τώρα στις σκάλες που υπάρχουν στο δίπλα δωμάτιο και κατέβα. Είσαι σε μία βιβλιοθήκη. Ανοιξε το συρτάρι του γραφείου και χρησιμοποίησε το fingerprint kit στο βιβλίο που βρίσκεις μέσα. Βρίσκεις άλλο ένα αποτύπωμα. Διάβασε, τώρα, το βιβλίο, πατώντας το "Turn page" για να γυρίζεις τις σελίδες. Διάβασέ το όλο καθώς και τις σημειώσεις που βρίσκεις εκεί. Βγες από το menu του βιβλίου και εξέτασε τον πίνακα πίσω και αριστερά από το γραφείο, για να έχεις ένα close-up. Μετακίνησε την καρέκλα κάτω από τον πίνακα και ανέβα επάνω της. Εξέτασε το δεξί μάτι του πορτρέτου και έχεις ακόμα ένα close-up, αλλά τώρα του ματιού. Βλέπεις μία ενδιαφέρουσα εικόνα. Κάνε κλικ στο πάτωμα για να κατέβεις και σκύψε για να δεις ένα κουμπάκι στο αριστερό πόδι του γραφείου. Πάτησέ το. Βγαίνουν κάποιες κόκκινες ακτίνες από τα αγάλματα στις διάφορες πλευρές του δωματίου. Σκοπός σου είναι να δημιουργήσεις με τις ακτίνες μία πεντάλφα. Για να το πετύχεις αυτό, πήγαινε σε όλα τα αγάλματα και στρίψε αριστερά μία φορά το καθένα. Φτιάχνεται η πεντάλφα και ανοίγει ακόμα μία σκάλα.

Κατέβα από τη σκάλα στο υπόγειο. Κάτω, προχώρησε ευθεία, στρίψε στον πρώτο δρόμο δεξιά και μετά πήγαινε ευθεία στο μακρύ διάδρομο, μέχρι να βρεις τις σκάλες που οδηγούν σε μία πόρτα. Μπες από την πόρτα και ανακαλύπτεις ότι το μωρό που έκλαιγε ήταν στην πραγματικότητα μία... μηχανή παρασκευής κρασιού. Επίσης βλέπεις και μία γριά. Μίλησέ της. Την παρακολουθείς να παθαίνει AMOK, ενώ συνέχεια επαναλαμβάνει τις λέξεις "Pommes bleu". Μετά το Sequence, βγαίνεις ξανά στην αυλή και μιλάς με τον Mosely. Το γκρουπ φεύγει για το Devil's Armchair και, καθώς και αυτό το Time Block τελειώνει, συναντάτε τους δύο μπράβους του Prince James, όχι και στην πιο "ζωντανή" στιγμή τους.

2:00 PM - 5:00 PM

Τώρα χειρίζεσαι τον Gabriel. Το Time Block ξεκινά με την Grace να

γυρνάει και να σου λέει ότι βρέθηκαν νεκροί οι δύο μπράβοι του Prince James. Αφού βγεις έξω, ξαναμπές στο δωμάτιο και μίλησε στην Grace τρεις φορές. Βγες και κατέβα κάτω. Μίλα στον Wilkes που κάθεται στο καθιστικό και, αφού τελειώσετε, γρήγορα μπες στο δωμάτιο με τα τηλέφωνα. Ακούς κάποιον να παίρνει τηλέφωνο. Βγάλε γρήγορα το κασετοφωνάκι και ηχογράφησέ τον. Μιλά ιταλικά, άρα μάλλον είναι ο Buccheli. Αφού κλείσει, γρήγορα βγες έξω ή κρύψου σε έναν διπλανό θάλαμο, για να μη σε δει. Εξω, τον βλέπεις να κάθεται με τον Wilkes. Προσπάθησε να τους μιλήσεις. Τίποτα. Ανέβα ξανά στο δωμάτιό σου και μίλησε στην Grace επτά φορές! Κατέβα ξανά κάτω και μίλησε στον Jean. Φύγε από το ξενοδοχείο και πήγαινε στο "Tour Magdala". Βρίσκεις τον Abbe Arnaud. Κοίταξέ τον και στη συνέχεια μίλησέ του για τα πτώματα. Αφού τελειώσεις, φύγε και πήγαινε στο πάρκινγκ. Πάρε τη μηχανή σου και πήγαινε στο "Armchair of the Devil".

Ακολούθησε το μονοπάτι στην απέναντι μεριά του δρόμου. Βρίσκεις τον Mosely να εξετάζει τα πτώματα. Μίλησέ του και, όταν σε ρωτήσει για "suspects", διάλεξε το εικονίδιο "Vampires". Μίλησέ του για τα πτώματα και επίλεξε τον Arnaud. Μίλησέ του και ρώτησέ τον για το Tour Group. Τώρα κοίταξε τα πτώματα. Εξέτασε, κοίταξε και σκέψου για το σώμα, το πρόσωπο και το λαιμό τους. Μετακίνησε την κάμερα 90 μοίρες αριστερά (όπως κοιτάς το αριστερό πτώμα) και κίνησέ την αρκετή ώρα ευθεία. Σε αυτή την περιοχή βρίσκεις αίματα στο χώμα. Κοίταξέ τα και κοίταξε και τα σημάδια που υπάρχουν κοντά τους. Σκέψου για αυτά. Βλέπεις ένα όραμα με το πώς πέθανε ο Macdougal. Σκέψου ξανά για τα σημάδια. Βλέπεις ένα πιο λεπτομερές όραμα με το θάνατο του MacDougal. Φύγε από την περιοχή. Προτού φύγεις, συναντάς τη Madeline. Μετά ένα sequence καταλήγεις στο Rennes Le Chateau με τον Mosely. Επίστρεψε στο "Armchair of the Devil".

Η γαλλική αστυνομία εξετάζει το χώρο, έτσι αποφασίζεις να μην πας εκεί. Αντίθετα, κοίτα στα αριστερά της μηχανής. Βλέπεις στο χώμα ίχνη από αμάξι. Ακολούθησέ τα. Βρίσκεις το αυτοκίνητο των δύο νεκρών. Χρησιμοποίησε το σημειωματάριό σου στα λάστιχα και θα καταγράψεις το σχήμα και τον τύπο τους. Φύγε για το "L' Ermitage".



Οι μοναδικές κηλίδες αίμα που βρίσκεις κοντά στα πτώματα.

Βρες τα ίχνη του αμαξιού που υπάρχουν εκεί και χρησιμοποίησε το χαρτί με το αποτύπωμα του αμαξιού των δύο νεκρών σε αυτό για να το συγκρίνεις. Από ό,τι φαίνεται, αυτοί πέρασαν από εδώ. Φύγε και πήγαινε στο σπίτι του Larry. Δοκίμασε ξανά το χαρτί με το αποτύπωμα στα ίχνη που υπάρχουν εκεί: βλέπεις ότι πέρασαν και από εκεί (λες και δεν το ήξερες - τέλος πάντων). Χτύπησε την πόρτα. Σου ανοίγει ο Larry - μίλησέ του για όλα. Σε πετά έξω. Βλέπεις ένα sequence όπου ο Gabriel κοιτά από το παράθυρο και βλέπει τον Larry να παίρνει ένα τηλέφωνο και να ρυθμίζει το ρολόι του να χτυπήσει μία συγκεκριμένη ώρα. Χμμμ, γιατί το κάνει αυτό; Αφού φύγει ο Larry, χρησιμοποίησε την κρεμάστρα στην τρύπα στο παράθυρο του σπιτιού του Larry και βλέπεις ότι αυτός το ρύθμισε να χτυπήσει στις 2:00 το πρωί. Πήγαινε τώρα στο "Chateau de Blanchefort" και ανέβα στα ερείπια. Βλέπεις τον Larry να κοιτά με τα κιάλια του τη γύρω περιοχή.

Φύγε και πήγαινε στο Rennes le Chateau. Μπες στο ξενοδοχείο και βλέπεις ένα sequence μεταξύ του Emilio και της Estelle. Μόλις αυτή φύγει, ακολούθησέ τη. Βλέπεις ότι παίρνει το μηχανάκι της και φεύγει. Πήγαινε στο γκαράζ και πάρε τη μηχανή στο "Chateau de Blanchefort". Περίμενε να περάσει η Estelle με το μηχανάκι της και ακολούθησέ την. Πηγαίνει σε ένα μέρος όπου δεν έχετε ξαναπάει, το οποίο ονομάζεται "Lady Howard's and Estelle's Site". Πήγαινε σε αυτό και ακολούθησε το μονοπάτι για να βρεις την Estelle. Μίλησέ της για όλα τα θέματα και, όταν τελειώσεις, γύρισε στο ξενοδοχείο.

Μπες στο δωμάτιο με τους τηλεφωνικούς θαλάμους και χρησιμοποίησε την κάρτα του Prince James επάνω σε ένα από αυτά: παίρνεις τηλέφωνο. Του λες για το φόνο των δύο αντρών του. Σου λέει ότι θα έρθει από εκεί. Ανέβα στο δωμάτιό σου και, ύστερα από ένα sequence, βρίσκεσαι να μιλάς με την Grace και τον Mosely για το βιβλίο "Secrets of the Holy Grail". Μίλησε για όλα. Υστερα από λίγο φεύγει ο Mosely, αλλά αφήνει πίσω του ένα μπουκάλι. Χρησιμοποίησε το Fingerprint kit σε αυτό για να βρεις ακόμα ένα αποτύπωμα. Κατέβα και πήγαινε στο καθιστικό. Χρησιμοποίησε το fingerprint kit στο ποτήρι του Wilkes. Παίρνεις άλλο ένα αποτύπωμα. Μίλησε στον Jean και πες του να σε ξυπνήσει στις 2:00. Γύρισε στο δωμάτιό σου και χρησιμοποίησε τον SIDNEY.

Στο ADD DATA πρόσθεσε τα αποτυπώματα του Mosely και του Wikes καθώς και την κασέτα στην οποία ηχογράφησες τον Buccheli. Πήγαινε στο SUSPECTS και κάνε LINK τα αποτυπώματα που πρόσθεσες στους υπόπτους τους. Κάνε OPEN FILE και επίλεξε το BUCH_TAPE. Επίλεξε το TRANSLATE και, στο τετράγωνο που ανοίγει στο FROM, θέσε Italian και στο TO English. Τη μεταφράζεις (χμμμ...). Αφού διαβάσεις τη μετάφραση, επίστρεψε στο Main Menu και επίλεξε MAKE ID. Από τη λίστα SELECT διάλεξε τον Gabriel και από το REPORTER το N.Y Times. Διάλεξε "PRINT IDENTIFICATION". Η ταυτότητα εμφανίζεται στο inventory σου.

Φύγε από το ξενοδοχείο και πήγαινε στο "Chateau de Serres". Βγες από την καγκελόπορτα και ψάξε για ίχνη αμαξιού. Χρησιμοποίησε το χαρτί με τα αποτύπωμα από το αυτοκίνητο των δύο αντρών. Βλέπεις ότι ταιριάζουν. Αρα ήρθαν και εδώ. Πήγαινε στην κεντρική πόρτα και χτύπησέ την. Βγαίνει ένας υπηρέτης. Πες του πως είσαι δημοσιογράφος και ότι θέλεις να δεις τον Montraux. Αυτός έρχεται και σου λέει να πάτε στο δοκιμαστήριο. Του μιλάς. Ρώτησέ τον για τα πάντα. Εχει πολλές ενδιαφέρουσες απόψεις. Αφού τελειώσεις, φύγε και γύρισε στο ξενοδοχείο και στο δωμάτιό σου, για να τελειώσει και αυτό το Time Block, μετά μία συζήτηση με τον Mosely και την Grace.

Τα μυστήρια που έχουν βγει στην επιφάνεια είναι σίγουρα πολλά, ίσως πιο πολλά από όσα υπήρχαν στην αρχή της περιπέτειας. Τις απαντήσεις σε αυτά τα μυστήρια θα τις μάθετε στο επόμενο τεύχος όπου συνεχίζεται και ολοκληρώνεται η λύση του παιχνιδιού. Μέχρι τότε... καλό puzzle-solving! PC

SEPTERRA CORE
LEGACY OF THE CREATOR

Στην καρδιά της Σεπτέρρα βρίσκεται ο Πυρήνας, ένας τεράστιος βιο-υπολογιστής. Επτά ήπειροι σε διαφορετικά υψόμετρα, καθεμία με τον δικό της πολιτισμό, αιωρούνται σε τροχιά γύρω από τον Πυρήνα. Σύμφωνα με μια αρχαία προφητεία του Μάρντουκ, του Δημιουργού, οι ήπειροι της Σεπτέρρα θα ενωθούν κάποια μέρα σε ένα και μοναδικό επίπεδο. Οι Εκλεκτοί, φανατικοί υποστηρικτές της δικής τους πνευματικής και τεχνολογικής ανωτερότητας, προσπαθούν να επιταχύνουν αυτή τη διαδικασία, προκαλώντας τεράστιες καταστροφές που απειλούν τη ζωή όλων των κατοίκων της Σεπτέρρα. Εν τω μεταξύ, μια νέα γυναίκα, με το όνομα Maya, μπλέκεται στην καταστροφή και βρίσκεται να αντιμετωπίζει ανυπέρβλητα εμπόδια. Χωρίς βοήθεια, δεν έχει καμιά ελπίδα να εκπληρώσει την προφητεία πριν να καταστραφεί ολοσχερώς η Σεπτέρρα. Αλλά ποιον μπορεί να εμπιστευθεί σε έναν κόσμο που μαίνεται από πολέμους και μίση - έναν κόσμο στο χείλος του αφανισμού;



Ενα φανταστικό RPG με περισσότερους από 140 χαρακτήρες.

Πρωτότυπο σενάριο.

Επιλέξτε μέχρι και 8 συντρόφους.

Συνδυασμός real time και turn based.

Δημιουργήστε και χρησιμοποιήστε μέχρι και 120 spells.

Εξερευνήστε πάνω από 200 τοποθεσίες.

Manga rendered γραφικά SVGA 16bit.









www.beacon.gr

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ BEACON MULTIMEDIA, ΜΕΣΟΓΕΙΩΝ 275, ΧΑΛΑΝΔΡΙ, ΤΗΛ.: 6747727-8, FAX: 6712089

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Τελικά, είχα δεν είχα, έκανα Πρωτοχρονιά μέσα στο πλοίο πηγαίνοντας για Κρήτη. Βασικά ήθελα να πάω στα Σφακιά, στο νομό Χανίων, αλλά παραμονή της Πρωτοχρονιάς, όπως και το Μεγάλο Σάββατο, δεν φεύγουν πλοία για τα Χανιά και το Ρέθυμνο. Ετσι, η μόνη διέξοδος ήταν να κατεβώ Ηράκλειο και από εκεί πρωί πρωί να πάω στα Χανιά. Στα Σφακιά πέρασα υπέροχα, αφού επισκέφθηκα την Αράδαινα, τον Αϊ Γιάννη, τα Λιβανιανά και ανέβηκα και πάνω στις Μαδάρες, τα βοσκοτόπια των Ανωπολιτών πάνω στα Λευκά Ορη. Μόνο που εκεί μας έπιασε μία χιονοθύελλα και γύρισα... κατεψυγμένος και με ένα ισχυρότατο κρυολόγημα, που με κράτησε στο κρεβάτι σχεδόν μία εβδομάδα (τις τέσσερις μέρες με 39 πυρετό). Ας είναι καλά τα μαδαρίτικα βουνά, χαλάλι τους. Και μετά όλα αυτά είχα και τον Βαγγέλη, που ήθελε τα άρθρα του!

Ας περάσουμε στα γράμματά σας.

MANIAC MANSION

Ο ΓΙΩΡΓΟΣ Σ. ρωτά πώς κολλά το γραμματόσημο στο package έτσι ώστε να στείλει το manuscript και πώς να κάνει το man-eating plant να μεγαλώσει.

Είναι το πρώτο παιχνίδι της LucasArts και πράγματι χάνουν όσοι δεν το έχουν δει.

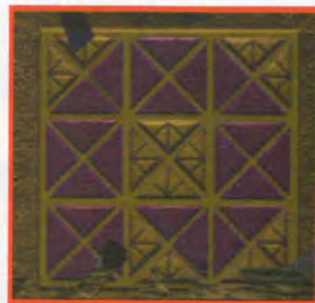
Καταρχήν, πρέπει να έχεις τα sealed envelope (από το wall safe), και να έχεις γεμίσει το glass jar με νερό από την pool. Τώρα, στείλε τον Bernard στην κουζίνα και: Open microwave oven, Use envelope with microwave oven, Use jar of water with microwave oven, Close microwave oven και Turn on microwave oven. Περίμενε λίγο και μετά Turn off microwave oven. Τώρα δώσε τα card key και small key στον Dave και τα stamps στον τρίτο της ομάδας. Στείλε τον στο radio room, όπου κάνε Read wanted poster. Θα δεις τον αριθμό της Meteor Police (είναι random). Τώρα ο Bernard πρέπει να φτιάξει το radio, έτσι Use radio tube in tube socket. Αλλαξε στον τρίτο της παρέας και Open microwave oven. Τώρα Pick up envelope και Open envelope. Ο φάκελος θα ανοίξει και ένα quarter θα πέσει. Give quarter to Dave. Κάνε Use stamps on envelope. Πήγαινε στο family room και Use envelope with typewriter. Αν ο συγκεκριμένος χαρακτήρας έχει δει TV, θα πληκτρολογήσει τη διεύθυνση των Three Guys Who Publish Anything. Τώρα Use demo tape with envelope, πήγαινε έξω και Open mailbox. Τώρα Use tape in mailbox και Pull flag. Περίμενε μπροστά στην πόρτα.

Εχοντας το glass jar, πήγαινε στην πισίνα και Use glass jar with swimming pool. Τώρα πια, Use jar of water with maneating plant και παρατήρησέ τον να μεγαλώνει. Κάνε Use can of Pepsi with maneating plant και παρακολούθησε τι συμβαίνει. Μόνο τώρα προχώρησε πάνω στο φυτό για να ανεβείς επάνω.

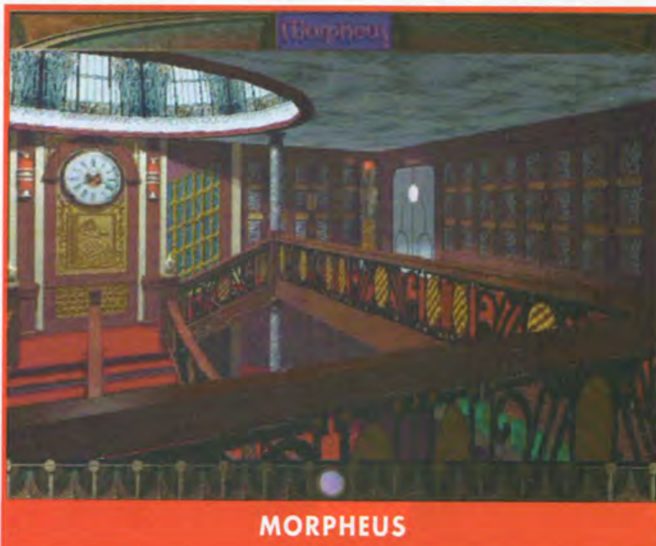
MORPHEUS

Ενας ανώνυμος (!) φίλος ρωτά πώς τελειώνει το Morpheus, λέγοντας ότι δεν το παίζει ο ίδιος αλλά μία συνάδελφός του στη δουλειά, η οποία έχει κολλήσει προς το τέλος και πάει να τρελαθεί. Ψάχνει για έναν κωδικό, ώστε να ανοίξει μία πόρτα, προς το τέλος του παιχνιδιού.

Ας υποθέσω ότι είσαι πράγματι στο τέλος και όχι κάπου πιο πριν. Η τελευταία πόρτα που πρέπει να ανοίξεις είναι αυτή του Jan Phariss. Μετά το Monkey cave και αφού περάσεις από τον καταρράκτη, κάνε κλικ πρώτα στην Claire και μετά στο pendant/necklace. Παρατήρησε καλά την εικόνα. Αν δεν σου θυμίζει τίποτα, πήγαινε στο δωμάτιο του Jan Phariss. Από το ημερολόγιο της Claire, το γράμμα στην Claire από τον Jan, βγαίνει το τι πρέπει να κάνεις στο σημείο αυτό. Σύμφωνα λοιπόν με το γράμμα αυτό, χρησιμοποιώντας το pendant, καθρέφτισε την εικόνα του και δοκίμασε αυτό το συνδυασμό-εικόνα στην πόρτα του Jan (βλ. τη σχετική φωτογραφία στις σελίδες αυτές). Χρησιμοποιώντας σωστά την αντανάκλαση της εικόνας, προχώρησε και κάνε κλικ στον καθρέφτη. Παρακολούθησε τι συμβαίνει. Πίσω από τον καθρέφτη είναι άλλο ένα σχήμα pendant. Πρόσεξε το σχήμα του. Δοκίμασε τον κωδικό αυτό



στην πόρτα του Jonathan Cleveland Pharris. Προχώρησε και μπες στο Neurographicon pod. Είσαι τρεις τέσσερις κινήσεις πριν από το τέλος ...



MORPHEUS

SPELLCASTING 201

Ο ΛΕΥΤΕΡΗΣ ΧΑΝΙΩΤΑΚΗΣ ρωτά τι πρέπει να κάνει τη δεύτερη μέρα (Δευτέρα), που πρέπει να κολλήσει ένα μουστάκι στο άγαλμα του καθηγητή που βρίσκεται πάνω στο ρολόι του πανεπιστημίου. Σημειώνει επίσης ότι, καθώς το άγαλμα είναι πασαλειμμένο λάδι, είναι προφανές ότι πρέπει να χρησιμοποιήσει το spell WHOOSH,



που βρίσκεται στο janitor's closet. Δεν μπορεί όμως να σπάσει το γυαλί. Γράφει ότι δοκίμασε διάφορους τρόπους, ακόμα και να κατεβάσει το όργανο για να σπάσει το γυαλί με υψηλές νότες, αλλά χωρίς αποτέλεσμα. Τι θα πρέπει να κάνει;

Τη λύση του παιχνιδιού δεν θα τη βρείτε πουθενά στο Internet - υπάρχει στο τρίτο βιβλίο με λύσεις που έχω κυκλοφορήσει (αυτό απλά το αναφέρω για κάθε ενδιαφερόμενο). Από εκεί που μαθαίνεις το Woosh spell ανοίγοντας το κουτί, πήγαινε South, West, North, East και Wait. Αρχίζει το μάθημα 9:30-11:30 στο Ivorytower Hall. Κάνε συνέχεια WAIT, μέχρι να πάει η ώρα 10:40. Τώρα πια, κάνε Frimp the Doughnut. Συνέχισε με Wait μέχρι τις 11:15. Τώρα Close Eyes η ώρα πάει 11:20, και τώρα Cast Bip Wait. Το μάθημα τελειώνει. (Είναι απαραίτητο να παρακολουθείς τα μαθήματά σου, αφού παίρνεις πολύτιμα hints, χωρίς τα οποία δεν μπορείς να ολοκληρώσεις το παιχνίδι.) Τώρα West, Up, Up, Examine mechanism, Examine box (το Fogwacka box), Open box. Δεν μπορείς. Τώρα, όμως, το ρολόι πρέπει να χτυπά ακριβώς 12:00 και ο μηχανισμός να ελευθερώνει το κουτί (αυτό συμβαίνει κάθε ώρα ακριβώς). Αμέσως λοιπόν Open Fogwacka box. Μαθαίνεις το Fogwacka spell. Τώρα πήγαινε Up, Examine statue, Examine bender, Read spellbook, Woosh statue, το λάδι φεύγει, Up, Put moustache on statue και ολοκληρώνεις την πρώτη σου αποστολή.

GABRIEL KNIGHT 3

Ο ΓΡΗΓΟΡΗΣ ΤΖΑΝΟΔΑΣΚΑΛΑΚΗΣ από το Ηράκλειο Κρήτης ρωτά τι πρέπει να κάνει την πρώτη μέρα, ώρα 2-4, για να πάρει το διαβατήριο από τον άνθρωπο στο δωμάτιο 33.

Προφανώς εννοείς τον Mosely. Καταρχήν, πρέπει να έχεις πάρει από κάτω, από το τραπεζάκι, ένα piece of candy. Τώρα πήγαινε πάνω στο δωμάτιο του Mosely, χτύπα και μπες. Δώσε στον Mosely το candy, για να πάρεις μία πρώτη ιδέα τι πρέπει να κάνεις για να του πάρεις το διαβατήριο. Ρώτησέ τον για όλα. Φύγε, κατέβα ξανά κάτω, πάρε άλλο ένα piece of candy και ανέβα στο διάδρομο με τα δωμάτια. Εντόπισε την εισοχή που περιέχει έναν πίνακα που δείχνει έναν δρόμο και από κάτω έχει ένα τραπεζάκι. Η εσοχή είναι στον "εσωτερικό" τοίχο, δηλαδή σε αυτόν όπου είναι και η πόρτα του δωματίου 33, και όχι στον εξωτερικό με τις πολλές πόρτες. Αφού βρεις τον εν λόγω πίνακα, βάλε το piece of candy πάνω στο τραπεζάκι και κατέβα πάλι. Περίμενε να φύγει ο ρεσεψιονίστ και κάνε οπωσδήποτε save. Τώρα πάτησε το κουμπί του δωματίου 33 στον πίνακα που είναι στον τοίχο. Φύγε αμέσως από τη σκάλα που είναι στη δεξιά μεριά. Κάνε ξανά αμέσως save. Οδήγησε την οπτική κάμερα γύρω από το δωμάτιο του Mosely. Παρατήρησέ τον να βγαίνει, να πηγαίνει προς το τραπεζάκι, να βλέπει το piece of candy και να σταματά για να το πάρει. Τώρα οδήγησε τον Gabriel κοντά του και κάνε πάνω του κλικ το icon Pick up. Αν τα έχεις κάνει σωστά, θα δεις τον Gabriel να πηγαίνει περπατώντας με τις άκρες των δαχτύλων του πίσω από τον Mosely και να του παίρνει το διαβατήριο. Πρόσεξε καλά, πρέπει να πας πίσω του και όχι μπροστά του. Ισως χρειαστεί να κάνεις Load κάποια από τις δύο προηγούμενες θέσεις μέχρι να τα καταφέρεις. Ετσι κι αλλιώς, ο χειρισμός στο σημείο αυτό είναι στρυφνός.


GABRIEL KNIGHT 3



ZORK 1

Ενας άλλος ανώνυμος φίλος ρωτά στο Zork 1 τι πρέπει να κάνει στην τοποθεσία Aragain Falls για να περάσει τον καταρράκτη. Υποψιάζεται ότι έχει να κάνει με το ουράνιο τόξο που βρίσκεται εδώ, αλλά, όσο και αν προσπαθεί, δεν βρίσκει τη λύση του γρίφου.

Για να είμαι ειλικρινής, δεν είμαι απόλυτα σίγουρος, αφού δεν είχα χρόνο να φορτώσω το παιχνίδι και να φτάσω στο σημείο αυτό, αλλά, αν θυμάμαι καλά, πρέπει να κάνεις τα εξής: Από το Dome room δέσε το σχοινό στο railing και μετά κατέβα στο σχοινί. Θα βρεθείς στο Torch room. Από εδώ πήγαινε νότια και μετά ανατολικά. Πάρε το coffin. Γύρισε δυτικά και συνέχισε νότια στο Altar. Δεν υπάρχει καμία περίπτωση να κατεβείς κάτω, ενώ ακόμη το πρόγραμμα αναφέρει: "That you haven't got a prayer". Αυτό είναι ένα πολύ κρίσιμο hint, τύπωσε λοιπόν "Pray" και θα βρεθείς πάλι στο Δάσος. Σβήσε τη λάμπα, αν είναι μέρα, και πήγαινε South, μετά North στο The clearing και τώρα East στο Canyon View. Κατέβα και πήγαινε βόρεια στο Rainbow's End. Drop the coffin and open it. Μέσα θα βρεις ένα jeweled sceptre. Πάρε το και κούνησέ το (wave). Τώρα πια το ουράνιο τόξο γίνεται σταθερό, αλλά μπορείς να το περάσεις ΜΟΝΟ από την άλλη μεριά. Τώρα κάνε Look. Πάρε το pot of gold που βρίσκεις καθώς και το coffin.

Αργότερα, στην Dam Base θα βρεις μία ξεφούσκωτη βάρκα. Inflate boat with the pump, Drop Pump, Get inside the boat, τύπωσε "LAUNCH" και κατεβαίνεις τον Frigid River. Συνέχισε μέχρι να δεις το buoy. Πάρε το και πήγαινε East στην παραλία. Βγες έξω και πάρε το shovel. Πήγαινε στη Sandy Cave και κάνε save. Σκάψε μέχρι να βρεις το σκαραβαίο. Drop the shovel, Get the scarab και πήγαινε SW. Drop the buoy and open it: Μέσα βρίσκεις ένα emerald. Πήγαινε νότια στο Aragain Falls. Από εδώ μπορείς να διασχίσεις το rainbow και έτσι να φτάσεις στο End of the Rainbow.

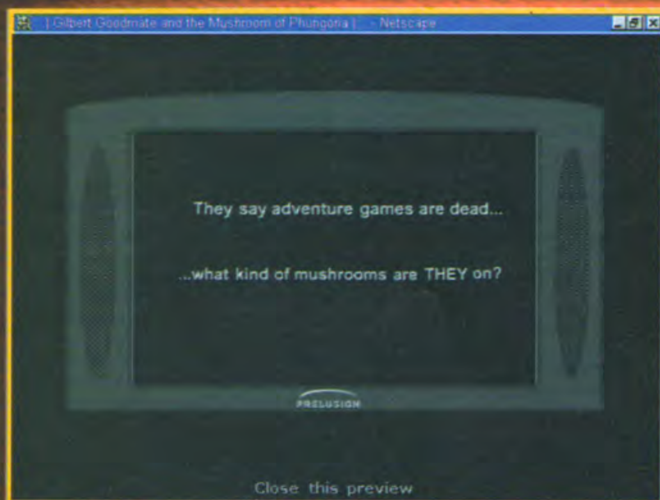
Αυτά προς το παρόν. Περισσότερα τον άλλο μήνα. Οσοι στέλνετε γράμματα ζητώντας βοήθεια και μένετε στο Λεκανοπέδιο καλό είναι να αναφέρετε μέσα στο γράμμα και τον αριθμό τηλεφώνου σας, εφόσον έχετε φυσικά. Μη ζητάτε ολοκληρωμένες λύσεις, γιατί δεν στέλνουμε πια, αλλά να μας περιγράφετε σωστά το σημείο όπου έχετε κολλήσει κι εμείς θα σας βοηθήσουμε.

PC

ΚΑΙ Ο ΑΓΙΟΣ ΦΟΒΕΡΑ ΘΕΛΕΙ!

Οχι, δεν θα μείνουμε με σταυρωμένα χέρια...

Το GameSpot, ένα από τα γνωστότερα on-line sites αφιερωμένο στα παιχνίδια, δημοσίευσε στα τέλη Νοεμβρίου - αρχές Δεκεμβρίου μία "έρευνα" σχετικά με το αν έχουν πεθάνει τα adventure games. Στην έρευνα αυτή φιλοξενείται μία απάντηση του Tim Schafer, του πολυσυζητημένου σχεδιαστή της LucasArts, ο οποίος ήταν υπεύθυνος για τα παιχνίδια Day of the Tentacle, Full Throttle και Grim Fandango, ενώ καταθέτουν τις απόψεις τους και επτά στελέχη του εν λόγω site.



Το θέμα παρουσιάζει ενδιαφέρον από πολλές πλευρές. Οι απόψεις των στελεχών του GameSpot είναι ενδιαφέρουσες, ανεξαρτήτως αν συμφωνεί ή διαφωνεί κάποιος με αυτές, μια και αντιπροσωπεύουν μία πολύ σημαντική τάση, η οποία εμφανίστηκε τον τελευταίο περίπου ενάμιση χρόνο στην Αμερική και προσπαθεί να τοποθετηθεί απέναντι στο φαινόμενο των adventure games από διάφορες πλευρές. Από την άλλη, το συγκεκριμένο θέμα ξεσήκωσε θύελλα αντιδράσεων προς το συγκεκριμένο site από εκατοντάδες απλούς adventurers αλλά και ειδικούς, που διαμαρτύρονταν για τις απόψεις των στελεχών του GameSpot, αλλά και για τη συνολική στάση τους απέναντι στα adventure games. Προσωπικά δεν θεωρώ καθόλου τυχαίο το ότι από εκείνη τη χρονική στιγμή και μετά, δηλαδή μετά τη μαζική εκδήλωση των αντιδράσεων, το GameSpot έκανε μία σημαντική στροφή ως προς τη στάση που κρατούσε τα τελευταία δύο χρόνια και άρχισε να παρακολουθεί τις εξελίξεις στα adventure games από πολύ κοντά, παρουσιάζοντας ταυτόχρονα σε πολύ λίγο χρόνο σχεδόν όλα τα adventures που είχαν κυκλοφορήσει τον τελευταίο καιρό και μάλιστα με αρκετά καλές κριτικές.

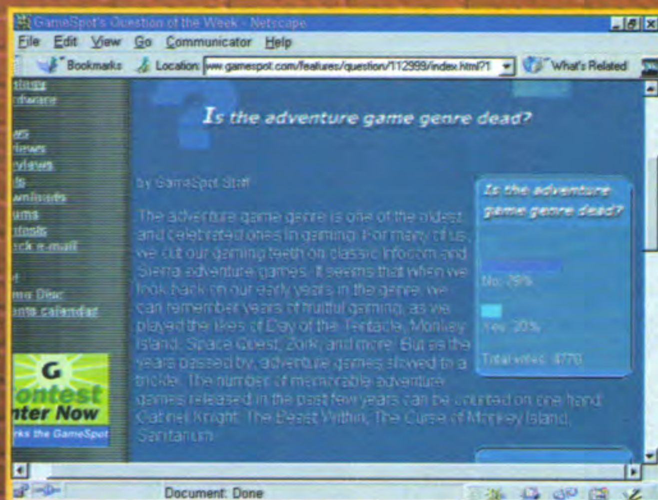
Ας ξεκινήσουμε από την απάντηση του Tim Schafer, η οποία έχει ειδικό βάρος. Αναφέρει λοιπόν στην απάντησή του τα εξής:

"Αρκετοί μου θέτουν αυτό το ερώτημα τον τελευταίο καιρό (έχουν πεθάνει τα adventure games;) ... Πρέπει να παραδεχτώ ότι πάει πολύς καιρός από τότε που έπαιξα ένα adventure game στο PC μου, το οποίο να μου άρεσε. Αυτό άραγε οφείλεται στο ότι οι εταιρίες τον τελευταίο καιρό παράγουν πολύ λίγα adventures ή μήπως τα γούστα μου έχουν αλλάξει;

Είναι γεγονός ότι δεν είναι πολλές οι εταιρίες που παράγουν adventure games την παρούσα περίοδο. Ο βασικότερος λόγος έγκειται στο ότι είναι πολύ ακριβά στην παραγωγή τους και δεν μπορείς να υπολογίζεις πάντοτε σε πολύ μεγάλα κέρδη. Πριν από 3-4 χρόνια σχεδόν όλοι προσπαθούσαν να μιμηθούν την τρομερή επιτυχία του Myst, αλλά σχεδόν κανείς δεν τα κατάφερε. Υποφέρουμε ακόμη από τις ξαφνικές και σχεδόν βίαιες αντιδράσεις εκείνης της περιόδου, και αυτός είναι ένας από τους πιο σημαντικούς λόγους της φθίνουσας πορείας των adventure games.

Ταυτόχρονα όμως παρατηρείται μία αύξηση στην ποιότητα των 'εναλλακτικών' ως προς τα 'καθαρά' adventure games. Το τελευταίο Zelda adventure, για παράδειγμα, περιέχει πολλά στοιχεία στο gameplay του, τα οποία ήταν μέχρι τώρα αποκλειστικό προνόμιο των παραδοσιακών adventure games, χωρίς όμως να ενσωματώνει και τα μειονεκτήματά τους. Τα Graphic adventures δεν έχουν πια το μονοπώλιο στο σεναριακό background, στην ατμόσφαιρα, στα puzzles, στην εξερεύνηση κ.λπ. Από την άλλη μεριά, κινούνται με πολύ αργά βήματα, διατηρούν ακόμη μη έξυπνα interfaces και πολύ συχνά βρίσκονται πίσω από τη λεγόμενη τεχνολογία αιχμής. Τα Console adventures έχουν ακόμη να διανύσουν πολύ μεγάλο δρόμο όσον αφορά στην ποιότητα των ιστοριών και των χαρακτήρων τους, αλλά πιστεύω ότι θα φτάσουν σύντομα στο σωστό επίπεδο. Και τότε τι θα συμβεί στα adventure games, όπως τα ξέραμε μέχρι τώρα;

Η απάντηση εξαρτάται από το πώς ορίζει ο καθένας τα adventure games. Αν έχεις έναν πολύ άκαμπτο και πραγματικά αυστηρό ορισμό,



του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

βασισμένο σε μία συγκεκριμένη μέθοδο απόδοσης των φανταστικών κόσμων (π.χ. τα 'αληθινά' adventure games πρέπει να χρησιμοποιούν text parsers ή τα 'αληθινά' adventure games πρέπει να είναι 2D rendered), τότε ναι, είναι νεκρά ή καλύτερα πολύ άρρωστα. Κανένα είδος adventure game δεν κρατά αιώνια. Οι άνθρωποι πάντοτε προσπαθούν να βρουν νέους και πιο πλούσιους τρόπους για να αποδώσουν έναν φανταστικό κόσμο. Αν αγκιστρωθείς σε μία συγκεκριμένη τεχνολογία ή σε έναν συγκεκριμένο τύπο interface, τότε δυστυχώς ο προορισμός σου είναι να γίνεις ένας εμπειρογνώμονας αρχαιοτήτων, βυθισμένος σε μία δίνη πικρής νοσταλγίας, κουνώντας τη σφιγμένη γροθιά σου στον άδειο ουρανό και αναθεματίζοντας το τέλος των text adventures, ή των διάτρητων καρτών, ή της Amiga, ή οποιασδήποτε Stone-Age τεχνολογίας αγάπησες και δεν μπορείς να ξεκολλήσεις από αυτήν. Αν όμως ορίσεις τα adventure games με ό,τι είναι πιο διασκεδαστικό και ευχάριστο σε αυτά, το να εξερευνάς δηλαδή φανταστικούς νέους κόσμους, να έρχεσαι σε επαφή με απίστευτους χαρακτήρες, να συμμετέχεις σε καταπληκτικές αποστολές και να έχεις μεγαλύτερες και καλύτερες από ό,τι στην ίδια τη ζωή περιπέτειες, τότε είσαι σε ασφαλή δρόμο, επειδή εξ ορισμού θα υπάρχουν πάντα τέτοια adventure games. Οι άνθρωποι πράγματι αγαπούν αυτό το είδος! Το ξέρω καλά."

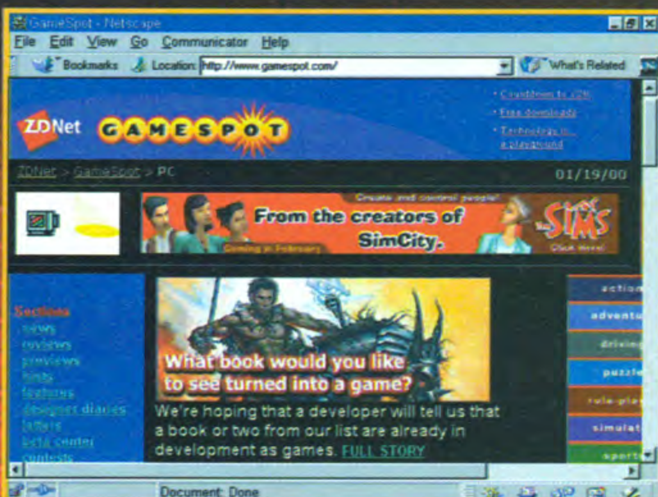
Από το προσωπικό του GameSpot ο Amer Ajami, hardware and news editor, αναφέρει ότι ίσως η πιο σωστή ερώτηση θα ήταν αν τα παραδοσιακά adventure games έχουν τελειώσει. Κατά τη γνώμη του, η απάντηση στο ερώτημα είναι δυστυχώς καταφατική. Σύμφωνα με τα λεγόμενά του, η αρχή του τέλους ήρθε από την Blizzard, όταν η τελευταία ακύρωσε το Warcraft Adventures το 1997. Τέλος, τονίζει ότι όσο υπάρχουν οι υβριδικές κατηγορίες παιχνιδιών τα adventure games δεν θα πεθάνουν ποτέ, και αυτό διότι δανείζουν τα καλύτερα στοιχεία τους σε όλα τα άλλα είδη παιχνιδιών.

Ο Elliott Chin, senior editor, αφού τονίζει ότι τα adventures δεν είναι το αγαπημένο του είδος, εντούτοις δηλώνει ότι τα εκτιμά γιατί στηρίζονται σε δύο στοιχεία, στα οποία κανονικά έπρεπε να στηρίζονται όλα τα παιχνίδια: στην ιστορία και την προσωπικότητα των χαρακτήρων. Εκφράζει μάλιστα την απορία πού θα βρούμε αυτά τα στοιχεία αν εξαφανιστούν τα adventure games. Τέλος, αν το Gabriel Knight 3 δεν πουλήσει αρκετά, τότε είναι σίγουρος ότι ο χώρος των adventure games έχει τελειώσει, γεγονός που τον λυπεί ιδιαίτερα.

Ο Ron Dulin, executive editor, δεν έχει καμία αμφιβολία ότι τα παραδοσιακά adventure games είναι σχεδόν νεκρά. Όλες οι άλλες κατηγορίες έχουν πέσει πάνω τους και σαν κανίβαλοι παίρνουν τα καλύτερα στοιχεία τους. Τα action και role-playing games έχουν βελτιωθεί πάρα πολύ ως κατηγορίες, δανειζόμενα στοιχεία από τα adventure games.

Ο Greg Kasavin, reviews editor, διαφωνεί με την εκτίμηση ότι τα adventure games έχουν τελειώσει. Παρ' όλα αυτά μπορεί να καταλάβει γιατί κυκλοφορούν ελάχιστα. Ο βασικός λόγος είναι ότι με την εμφάνιση των 3D accelerators, που επιτρέπουν πολύχρωμα, υψηλής ανάλυσης γραφικά, τα adventure games έπαψαν πια να έχουν τα πρωτεία στον τομέα αυτό. Το Myst σημείωσε τεράστια επιτυχία γιατί δείχνει πολύ ωραίο, αλλά τώρα πια και το Half-Life δείχνει εξίσου όμορφο. Φυσικά, όσοι προτιμούν τα adventure games τα προτιμούν όχι επειδή είναι ωραία, αλλά διότι δημιουργούν έναν περιβάλλοντα κόσμο όπου πρέπει να λύσεις μία σειρά γρίφων και να συμμετέχεις άμεσα στην εξέλιξη της ιστορίας του παιχνιδιού. Ωστόσο δεν αλλάζουν μόνο τα adventure games, όλες οι κατηγορίες παιχνιδιών αλλάζουν σιγά-σιγά.

Ο Michael Mullen, senior news editor, θεωρεί ότι τα adventure games έχουν πεθάνει προ πολλού και δεν χρειάζεται ειδική νεκροψία



Οι απόψεις των στελεχών του GameSpot είναι ενδιαφέρουσες, ανεξαρτήτως αν συμφωνεί ή διαφωνεί κάποιος με αυτές, μια και αντιπροσωπεύουν μία πολύ σημαντική τάση, η οποία εμφανίστηκε τον τελευταίο περίπου ενάμιση χρόνο στην Αμερική και προσπαθεί να τοποθετηθεί απέναντι στο φαινόμενο των adventure games από διάφορες πλευρές.

για να διαπιστωθεί το προφανές. Κατά τη γνώμη του, το είδος αυτό έχει τελειώσει, γιατί δεν μπορεί να αντισταθεί στο συναγωνισμό που θέλει και επιβάλλει ταχύτητα, Dolby Digital sound, υψηλή απόδοση στη σχέση κόστος/ώρες ευχαρίστησης και πολύ καλό σεναριακό background. Τέλος, πιστεύει ότι θα ήταν προτιμότερο αν θάβαμε τα adventure games μια για πάντα.

Ο Andrew Park, associate editor, θεωρεί ότι κύρια υπεύθυνη για τη στασιμότητα του χώρου των adventure games είναι, κατά τραγική σύμπτωση, αυτή καθ' εαυτή η τρομερή επιτυχία που σημείωσε το Myst. Όλοι προσπάθησαν να το αντιγράψουν, βγήκαν δεκάδες Myst-κλώνοι και ξαφνικά το είδος στέγνωσε. Προς το παρόν, δεν φαίνεται να έχει μέσα του άλλη δυναμική. Από την άλλη μεριά, οι υβριδικές κατηγορίες που έχουν εμφανιστεί, με παιχνίδια που δανείζονται όλο και περισσότερα στοιχεία από τα adventure games, όπως τα action/adventure, point-and-click adventure/RPG Diablo, αλλά και τα RPG/strategy/adventure, έχουν μπερδέψει τον κόσμο. Ίσως να σκορπίστηκαν στις άλλες κατηγορίες και να μην υπάρχουν πια ως αυτόνομος χώρος.

Τέλος, ο Trey Walker, audience support coordinator, τονίζει ότι τα adventure games δεν έχουν τελειώσει, απλώς περνούν μία παραδοσιακή φάση μετασχηματισμού. Θεωρεί ότι τα action και RPGs αφομοιώνουν σταδιακά τα καλύτερα στοιχεία των adventures (puzzles, stories, τις εντυπωσιακές rendered σκηνές), ενώ ταυτόχρονα απορρίπτουν όλα αυτά που δεν παρουσιάζουν ενδιαφέρον.

Η ΑΠΑΝΤΗΣΗ ΤΟΥ RAY IVEY ΑΠΟ ΤΟ "ADVENTURE GAMER" ΠΡΟΣ ΤΟ "GAMESPOT"

"Για πάρα πολύ καιρό θαύμαζα το GameSpot. Είναι ένα τεράστιο site, με πάρα πολύ καλή, πολύτιμη αλλά και χρήσιμη πληροφόρηση. Ομως το γελοίο άρθρο σας για τα adventures είναι 'too much' για να μην τύχει μίας ορθολογιστικής απάντησης.

Πρώτα απ' όλα, πάρα πολλά adventure games παίζονται από παίκτες πολύ μεγαλύτερους από οποιονδήποτε βρίσκεται στο στελεχικό δυναμικό σας. Επίσης, πάρα πολλά παίζονται από γυναίκες. Η μασκαράτα των φωτογραφιών των συνεργατών σας στο γελοίο άρθρο σας για τα adventures μοιάζει με τα περίφημα yearbooks των τελειόφοιτων των κολεγίων.





RING

Αν πίστευα ότι θα έκανε καλό, θα τραβούσα από την 'Εάν τα Adventure Games έχουν πεθάνει, τότε τι στο καλό είναι αυτά τα παιχνίδια;' λίστα μου τα: Ring, Faust, Lotus Spring, Crystal Key, The Forgotten, Inherent Evil, Discworld Noir, Gabriel Knight 3, Riddle of the Sphinx, Real Neverending Story, Longest Journey, Aztec, Hidden Evil, The Time Machine, Liath, Reah, Schizm, Simon 3, Traitor's Gate, Nancy Drew: Secrets Can Kill, Nancy Drew 2 (μόλις κυκλοφόρησε) κ.λπ. Παρεμπιπτόντως, σημειώστε ότι δεν υπάρχει κανένα υβριδικό παιχνίδι στη λίστα. Είναι όλα καθαρά adventures. Δεν αναφέρω φυσικά παιχνίδια όπως τα Outcast, Prince of Persia 3D, Nocturne, Drakan, Indy, Phantom Menace, Planet of the Apes, Wild Wild West, Scooby-Doo.

Σκεφτείτε το εξής: το GameSpot δεν έχει κανένα review του εκπληκτικού Gabriel Knight 1, του Morpheus ή των Simon the Sorceror 1 και 2. Εντάξει, θα μου πείτε αυτά είναι παλιά παιχνίδια. Τι λέτε τότε για τα νέα παιχνίδια; Μια και είστε τόσο σίγουροι ότι τα adventures έχουν πεθάνει, είμαι σχεδόν σίγουρος ότι θα έχετε παρουσιάσει το πρόσφατο adventure Nancy Drew: Secrets Can Kill. Ουπς, όχι δεν το έχετε κάνει. Συγνώμη, είναι ένα παιχνίδι για κοπέλες. Εντάξει, τότε να πούμε για το Faust; Ούτε κι αυτό. 'Η το Discworld Noir, ή το The Forgotten, ή το Inherent Evil, ή το Liath, ή το Hopkins FBI, ή το Chewy: Esc from F5, ή το UFOs, ή το Jack Orlando. Παρακαλούσα τον Andrew Park να με αφήσει να παρουσιάσω το Morpheus για το GameSpot. 'Λυπάμαι' αναφέρει η απάντησή του 'πολύ παλιό'. (Σημείωση: Είμαι ένας reviewer με οκτώ παρουσιάσεις αναγνωστών στο site σας και πάνω από 40 παρουσιάσεις στο AdventureGamer.com.)

Καλά, λοιπόν, πού είναι τότε οι παρουσιάσεις των πρόσφατων παιχνιδιών; Αδιαφορείτε για τα παλιά παιχνίδια, τώρα όμως αδιαφορείτε και για τις νέες κυκλοφορίες. Πώς μπορεί να λέει το GameSpot ότι ενδιαφέρεται για το χώρο των adventures; Με θαυμασμό και έπαρση το νεαρό προσωπικό σας νομίζει ότι τα adventures είναι νεκρά. Πρέπει να κοιτάνε μόνο στη δική τους λίστα παρουσιάσεων, δεν υπάρχει άλλη εξήγηση!!! Ε, φιντανάκια του GameSpot, γιατί δεν κοιτάτε στα παρακάτω sites: AdventureGamer, Just Adventure+, Mr. Bill's Reviews, Quandary, Adventure Central, The Edge, Adventure Collective, Games Domain κ.λπ.; Ισως μαθαίνατε κάτι παραπάνω.

Γιατί θα έπρεπε το GameSpot να γράψει και να δημοσιεύσει ένα τέτοιο άρθρο, όταν δεν ενδιαφέρεστε σχεδόν καθόλου για αυτόν καθ' εαυτόν το χώρο των adventures; Αν δεν πρόκειται να έχετε ανθρώπους που να γράφουν για τα adventures, γιατί τέλος πάντων δεν προσλαμβάνετε κάποιον που να αγαπάει αυτό το είδος παιχνιδιών και που να έχει παίξει τουλάχιστον ένα ή δύο;

GameSpot, γιατί δεν προσπαθείς να είσαι έστω και λίγο έντιμο; Μετονόμασε το site σε QuakeSpot και συνέχισε το δρόμο σου.

Ray Ivey,
Από το AdventureGamer"

Το γράμμα του Ray μου έκανε μεγάλη εντύπωση. Κοίταξα προσεκτικά στα αρχεία του GameSpot και διαπίστωσα ότι ο Ray έχει απόλυτο δίκιο: τα τελευταία δύο χρόνια δεν παρουσίαζε ουσιαστικά τα adventure games ούτε και τις εξελίξεις στο συγκεκριμένο χώρο. Πρέπει όμως η συγκεκριμένη επιστολή, αλλά ίσως ακόμη περισσότερο τα εκατοντάδες επικριτικά γράμματα που πήραν, σε συνδυασμό με τα πάρα πολλά αρνητικά μηνύματα που δημοσιεύτηκαν στα newsgroups σχετικά με το GameSpot, να συνέβαλαν ώστε μέσα σε ελάχιστο χρόνο να αλλάξει στάση. Δεν ξέρω αν πρόκειται για μία συγκυριακή στροφή ή για κάτι μονιμότερο. Αυτό μόνο ο χρόνος θα το δείξει. Αυτό που πάντως είναι περισσότερο από προφανές, είναι το γεγονός ότι το GameSpot ξεκίνησε να παρουσιάζει οτιδήποτε σχετικό με τα adventure games, παρουσιάσεις παιχνιδιών ή νέα του χώρου, πρωτοστάτησε μάλιστα στην υπόθεση της ανακοίνωσης της φυγής από τη LucasArts του Tim Schafer, καθώς και των νέων για την επικείμενη κυκλοφορία του Monkey Island 4. Ισως, όπως λέει και ο λαός μας, "και ο Αγιος φοβέρα θέλει"...

PC



NANCY DREW 2

GAMEBOY

Μέρος 2ο

Τελικά, έπεσα κι εγώ θύμα του ιού του 2000! Ο οποίος, τελικά, δεν ήταν μηχανικής αλλά καθαρά οργανικής φύσης: μία φοβερή και τρομερή γρίπη, όπως πολύ σωστά διαπίστωσε κάποιος φίλος του Forum του περιοδικού μας... Μη νομίσετε όμως ότι δεν σας σκέφτηκα. Παρουσιάζω λοιπόν τους υπόλοιπους emulators για GAMEBOY, ενώ στην αρχή του άρθρου μπορείτε να απολαύσετε μια επίκαιρη ιστορία, αφού, όπως μαρτυρά και ο τίτλος της, διεξήχθη στη... ΖΟΥΓΚΛΑ!

Του Γιάννη Καλοσκάμπη
cv97056@central.ntua.gr

ΙΣΤΟΡΙΕΣ ΓΙΑ... ΑΓΡΙΟΥΣ!

Πριν από μερικές εβδομάδες είχα μια συνομιλία με έναν οικογενειακό φίλο μας - ας τον αποκαλούμε από εδώ και πέρα "γιατρό", αφού αυτό είναι το επάγγελμά του. Ο γιατρός, λοιπόν, ασχολείται εδώ και πολλά χρόνια με τα προγράμματα σκακιού στους υπολογιστές. Είναι πολύ ενημερωμένος σε αυτό τον τομέα και διαθέτει όλα τα καινούρια προγράμματα της αγοράς. Αυτή τη φορά όμως η συζήτηση πήγε αλλού. "Pokemon" μου λέει και, προτού προλάβω να αντιδράσω, συνεχίζει: "είναι ένα καινούριο παιχνίδι λογικής, που σπάει τα ταμεία στην Αμερική!".

Το μόνο πρόβλημα ήταν ότι το Pokemon κυκλοφορούσε, εκείνη την εποχή τουλάχιστον, μόνο για GAMEBOY! Μέσα στην απόγνωση ο γιατρός! "Κι εγώ τώρα πώς θα παίξω;" Μια σπίθα άναψε μέσα μου. Εδώ κοτζάμ στήλη για emulators γράφω, δεν θα μπορούσα να βρω το CD-ROM του Pokemon και να το τρέξω σε κάποιον εξομοιωτή για GAMEBOY;

Πράγματι, αυτό κάνω, και φωνάζω το γιατρό σπίτι μου για να του το παρουσιάσω. Ολα λειτουργούν ομαλά: Η εισαγωγή παίζει σωστά και τα τερατάκια-ήρωες του παιχνιδιού παρελαύνουν μπροστά στα μάτια μας. Ωσπου φτάνει η ώρα να πατήσουμε το Start για να παίξουμε το παιχνίδι... Κατάρα! Κατά λάθος είχα κατεβάσει την ιαπωνική έκδοση του παιχνιδιού. Ετσι, δεν καταλαβαίναμε τίποτα στην οθόνη των επιλογών, οπότε δεν μπορούσαμε να προχωρήσουμε... Εκείνη τη στιγμή, το μόνο που περνούσε από το μυαλό μου ήταν λέξεις και φράσεις που ξεκινούσαν από το γράμμα Ρ ("Ρόμπα", "Ρεζίλι των σκυλιών", "Ρε άσχετε" κ.λπ.).

Ευτυχώς, ο γιατρός με έβγαλε από τη δύσκολη θέση. Κοιταχτήκαμε με νόημα και αμέσως σκάσαμε στα γέλια...

Το ηθικό δίδαγμα: Πρέπει να τον ακούς το θαλασσόλυκο, όταν έχεις να κάνεις με την οικονομία. Επιτρέψτε μου λοιπόν να αφιερώσω την ανωτέρω ιστορία σε όλους αυτούς που νομίζουν ότι τα ξέρουν όλα και δεν δέχονται κουβέντα από κανέναν...

ΚΑΙ ΑΛΛΟΙ ΕΞΟΜΟΙΩΤΕΣ ΓΙΑ GAMEBOY

Στο προηγούμενο τεύχος, αναφερθήκαμε αναλυτικά στους emulators που χρησιμοποιούν το περιβάλλον του DOS. Ωστόσο, όσο αξιόπιστοι κι αν ήταν κάποιοι από αυτούς (αναφέρομαι ειδικά στον NO$GMB, που είναι σχεδόν άψογος, ενώ διαθέτει και ένα πολύ καλό σύστημα debugging), το interface τους δεν ήταν φιλικό προς το χρήστη. Το μέλλον ανήκει αδιαμφισβήτητα στα προγράμματα εκείνα που αξιοποιούν όσο το δυνατόν καλύτερα τις δυνατότητες των Windows. Υπενθυμίζω, πάντως, ότι εδώ οι απαιτήσεις είναι σαφώς υψηλότερες και για να χαρείτε τους emulators θα χρειαστείτε τουλάχιστον P-II και μια καλή κάρτα γραφικών.



Ο γράφων κατατροπώνει το Chessmaster. Τζάμπα τα 'χουμε τα γαλόνια;

2.1. Hash: Πρόκειται για μια "καθαρόαιμη" εφαρμογή Windows. Ενα αρκετά εκτεταμένο και εύχρηστο σύστημα επιλογών επιτρέπει στο χρήστη να καθορίσει όλες τις παραμέτρους της εξομοίωσης, ενώ διαθέτει κι έναν πολύ καλό debugger. Είναι ξεκάθαρη η πρόθεση των προγραμματιστών του να δώσουν έναν μοντέρνο και γρήγορο emulator. Ετσι, έχει γίνει μια αξιόλογη προσπάθεια αξιοποίησης των δυνατοτήτων που προσφέρουν οι επιταχυντές 3D, με την υποστήριξη του OpenGL. Βέβαια, προς το παρόν, είτε τρέξετε τον Hash κάτω από το OpenGL είτε κάτω από τα DirectDraw και WinGDI, δεν θα παρατηρήσετε κάποια διαφορά ως προς τις επιδόσεις. Πρέπει επίσης να σημειωθεί ότι δεν είναι σίγουρο ότι λειτουργεί ομαλά με όλα τα chipsets. Προς το παρόν, οι προγραμματιστές το έχουν δοκιμάσει μόνο σε Riva TNT και i740. Στα θετικά στοιχεία του εξομοιωτή πρέπει να προστεθεί η δυνατότητα save που παρέχει, μέσω της επιλογής Save Snap. Δηλαδή, μπορείτε να σώσετε τη θέση σας οποιαδήποτε χρονική στιγμή. Οταν θέλετε να συνεχίσετε, απλά φορτώνετε το ROM και επιλέγετε Load Snap. Η ταχύτητα



Ο Tommy Hilfiger έχει σχεδιάσει από skateboards μέχρι αερόστατα! Να λοιπόν κι ένα συλλεκτικό GAMEBOY με την υπογραφή του διάσημου δημιουργού.

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΤΟΥ ΜΗΝΑ



Αυτή τη φορά θα ασχοληθούμε με μια πολύ γνωστή φυσιογνωμία του χώρου των adventure games: τον Tex Murphy, το διάσημο ντεντέκτιβ και πρωταγωνιστή της ομώνυμης σειράς της Access Software. Κύρια χαρακτηριστικά του η συστηματική αντιμετώπιση των υποθέσεων, το αμίμητο χιούμορ του, οι πολυτάραχες σχέσεις του με τις γυναίκες αλλά και η πράγματι απίστευτη τύχη του... Στο CD του τεύχους που κρατάτε στα χέρια σας θα βρείτε την πρώτη περιπέτεια του Tex Murphy, με τον τίτλο Mean Streets (είναι σε disk images για Atari ST, θα χρειαστείτε τον WinSTon ή τον PascifiST). Αν και δεν θεωρείται από τις δυνατότερες στιγμές της σειράς, προσφέρει μοναδικές συγκινήσεις και οπωσδήποτε αξίζει της προσοχής σας...



...Και ιδού τα γιαπωνέζικα! Μη σας ξεγελούν τα αγγλικά στον υπότιτλο.

εξομοίωσης είναι ικανοποιητική, αλλά δυστυχώς είναι πολύ πιθανό να συναντήσετε προβλήματα ασυμβατότητας με κάποια ROMs. Ενδεικτικά αναφέρω ότι το FIFA 2000 δεν έτρεχε. Τελειώνω την αξιολόγηση του Hash με άλλη μια γκρίνια: Προς το παρόν δεν έχει ήχο, αλλά είναι βέβαιο ότι αυτή η αδυναμία, όπως άλλωστε και όλες όσες προανέφερα, θα εξαφανιστεί σε μεταγενέστερες εκδόσεις του εξομοιωτή.

2.2. KGB: Η μυστική υπηρεσία της πρώην Σοβιετικής Ενωσης και μεγάλη αντίπαλος της αμερικανικής CIA κατά τη διάρκεια του Ψυχρού Πολέμου... Βέβαια, όλα τα ανωτέρω δεν έχουν καμία σχέση με τον εξομοιωτή για GAMEBOY, που φέρει το ίδιο όνομα. Εγραψα "καμία"; Τότε γιατί, όταν δοκίμασα να φορτώσω το CD-ROM James Bond 007, το πρόγραμμα έκανε crash, μου λέτε; Πέρα από την πλάκα, ο KGB είναι ένας -αν μη τι άλλο- αξιοπρεπής εξομοιωτής, ο οποίος διαθέτει και ένα πολύ όμορφο γραφικό περιβάλλον. Συγκεκριμένα, η σχεδίαση του background τόσο στην αρχική οθόνη όσο και στην οθόνη επιλογών είναι εντυπωσιακή, γεγονός που οφείλεται κατά κύριο λόγο στο σωστό συνδυασμό των χρωμάτων. Θα χρειαστεί πάντως να προσέξετε λίγο κατά την εγκατάσταση του emulator, να μην ξεχάσετε να αποσυμπιέσετε στο φάκελο που εγκαταστήσατε τον KGB και το αρχείο KGBGUI.zip, που περιλαμβάνει -όπως άλλωστε προδίδει το όνομά του- το graphic interface του εξομοιωτή, χωρίς το οποίο δεν θα λειτουργήσει. Περνάω τώρα στο αγαπημένο μου σημείο, που είναι η επισήμανση των αρνητικών στοιχείων του KGB. Καταρχήν, δεν υπάρχει τρόπος να ελέγξετε την ταχύτητα εξομοίωσης, με αποτέλεσμα μερικά παιχνίδια, όπως το Mask of Zorro, να πηγαίνουν "σφαίρα" και να μην μπορείτε να τα παίξετε. Επίσης δεν υπάρχει ήχος, ενώ συναντάται κι εδώ το γνωστό πρόβλημα ασυμβατότητας με κάποια από τα ROMs, αφού το FIFA 2000, που είχα επιλέξει για να τεστάρω τους εξομοιωτές σε αυτό τον τομέα, αρνήθηκε να συνεργαστεί.

2.3. GBE: Ο χειρότερος emulator της παρουσίασης. Ενώ προϋποθέτει την ύπαρξη των Windows, όχι μόνο δεν εκμεταλλεύεται τις δυνατότητες και τα πλεονεκτήματά τους, αλλά κατορθώνει να είναι λιγότερο φιλικός προς το χρήστη κι από τους emulators για DOS. Εξηγούμαι: Για να τοποθετήσετε τα ROMs στον GBE, τα κάνετε drag and drop μέσα στο εκτελέσιμο εικονίδιο της εφαρμογής. Τόσο "απλά". Το πρόβλημα είναι ότι, αν ακολουθήσετε την ανωτέρω διαδικασία, θα έχετε ως αποτέλεσμα ένα παράθυρο τόσο μικρό, ώστε δεν θα μπορείτε να

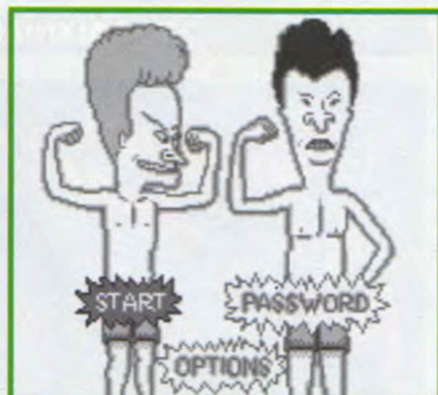
ΤΑ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΝΕΑ

Θα ήταν μεγάλη παράλειψη, όπως επισήμανε κι ο αναγνώστης μας Γιάννης Μπελούρης, να μην αναφερθώ στην κυκλοφορία του Impact, ενός καινούριου arcade emulator με πολύ δυνατά τεχνικά χαρακτηριστικά. Αν και βρίσκεται ακόμα σε στάδιο beta testing, έχει ήδη δείξει πολύ καλά στοιχεία, κυρίως στον τομέα των γραφικών. Επιπλέον, εκμεταλλεύεται τις δυνατότητες των επιταχυντών 3D, αφού υποστηρίζει και τους τρεις κώδικες επιτάχυνσης (OpenGL, D3D, Glide). Μερικά από τα παιχνίδια που τρέχει είναι τα Street Fighter EX, Rival Schools, Psychic Force και Toshinden 2. Μοναδικό "αγκάθι" οι υψηλές απαιτήσεις που έχει (P-II 450 είναι το "target system", κατά τους προγραμματιστές). Επειδή υπάρχουν πολλά παρασκήνια πίσω από αυτή την κυκλοφορία, θα επανέλθω στο θέμα σε επόμενο τεύχος (www.impactemu.com).

Το site EmuCamp ανακοίνωσε πρόσφατα τη λίστα των εννέα δημοφιλέστερων emulators της χρονιάς που πέρασε. Κατά τους υπεύθυνους του EmuCamp, λοιπόν, η κατάταξη του "Top 9 of 99" έχει ως εξής: 9. RAINE, 8. Connectix Virtual Gamestation, 7. ZSNES, 6. EmuDX, 5.MAME, 4. MESS, 3. MEKA, 2. ULTRAHLE, 1. Bleem!
Λέτε να στήσουμε κι εμείς μια παρόμοια ψηφοφορία; Από εσάς θα εξαρτηθεί!


Μου τη δίνουν οι αρχισυντάκτες!


Η γνωστή Zelda σε νέα, ανανεωμένη έκδοση.



Χωρίς σχόλια.

ξεχωρίζετε τίποτα, ενώ δεν υπάρχουν ρυθμίσεις επί της οθόνης ώστε να καταφέρετε να βολέψετε την κατάσταση... Η μόνη λύση είναι να τρέξετε τον emulator από τη γραμμή εντολών του MS-DOS, οπότε τυπώνοντας GBE βλέπετε κάποιες οδηγίες για το πώς θα αλλάξετε τις παραμέτρους. Για παράδειγμα, για να αλλάξετε το μέγεθος του παραθύρου, πρέπει να πληκτρολογήσετε gbe -m2 xxx.gb (όπου "2" το μέγεθος που επιθυμείτε και όπου "xxx.gbc" το όνομα του Rom). Το αστείο είναι ότι στη λίστα με τις παραμέτρους που μπορείτε να αλλάξετε υπάρχουν και μερικές που δεν είναι ακόμα διαθέσιμες. Για παράδειγμα, θέλησα χρησιμοποιώντας την παράμετρο -d να δω τον debugger, αλλά ατύχησα, αφού πήρα το μήνυμα "debugger not available yet". Επειτα από τόσο "θάψιμο", δεν νομίζω ότι χρειάζεται να αναφέρω κι άλλα αρνητικά στοιχεία. Αλλά επειδή η στήλη μου διατηρεί κάποιο επίπεδο, οφείλω να τηρήσω τη συνήθη διαδικασία αξιολόγησης. Οπότε, συνεχίζω: Ούτε ήχο έχουμε, ούτε το FIFA 2000 τρέχει. Εδώ θα πρέπει να σημειώσω ότι το GBE πάσχει γενικά από υποστήριξη τίτλων για GAMEBOY color, γεγονός που παραδέχονται και οι ίδιοι οι προγραμματιστές. Για παράδειγμα, όταν προσπάθησα να φορτώσω



Super Μάριος Deluxe.

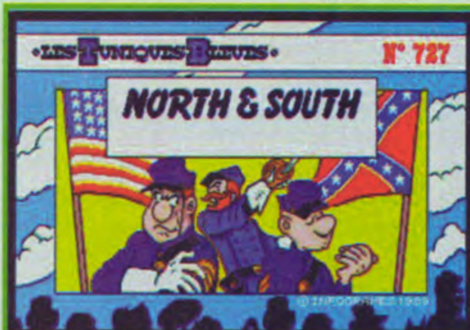
το TETRIS Deluxe, διαπίστωσα ένα γενικό ανακάτεμα στα γραφικά, κυρίως στις οθόνες επιλογών. Τέλος, ο κώδικας του προγράμματος χρειάζεται βελτίωση, αφού σε Pentium II 300 με Riva TNT 16MB το Super Marioland πήγαινε απελπιστικά αργά.

2.4. SMYGB: Ο SMYGB είναι ο δεύτερος καλύτερος emulator για GAMEBOY που τρέχει κάτω από τα Windows. Οι δημιουργοί του στηρίζουν τις προσπάθειές τους στα DirectDraw και DirectSound, παρουσιάζοντας ένα ποιοτικό και άρτιο αποτέλεσμα. Η ταχύτητα εξομοίωσης είναι ικανοποιητική (τουλάχιστον στο δικό μου σύστημα), ενώ και στον τομέα της υποστήριξης τίτλων τα νέα είναι καλά, αφού το μόνο Rom που δεν έτρεχε ήταν η ιαπωνική έκδοση του Pokemon! Κάποια μικροπροβλήματα παρουσιάστηκαν στον ήχο σε ορισμένα παιχνίδια (στο FIFA 2000, για παράδειγμα), αλλά δεν στάθηκαν ικανά να μετριάσουν τη συνολική εντύπωση. Στα θετικά στοιχεία του προγράμματος συγκαταλέγεται η δυνατότητα για real time save/load (κάτι ανάλογο συναντήσαμε και στον Hash).

2.5. REW: Ο μεγάλος νικητής της σημερινής συγκριτικής παρουσίασης. Η άψογη εξομοίωση των γραφικών, η άριστη ποιότητα του ήχου και η υποστήριξη όλων των ROMs που διαθέτω συνθέτουν την εικόνα ενός πολύ αξιόπιστου emulator. Εκτός αυτού, διαθέτει ένα πολύ φιλικό προς το χρήστη περιβάλλον και παρέχει πολλές ευκολίες, όπως τη δυνατότητα να επιλέξουμε τα πλήκτρα που θα χρησιμοποιήσουμε ως τα γνωστά A, B, Select και Start του GAMEBOY. Επίσης, υπάρχει η δυνατότητα Save, όχι όπως τη συναντήσαμε στους SMYGB και Hash αλλά με τη μορφή Autosave.

2.6. Hello GB: Να και ο εξομοιωτής-φάντασμα του τεύχους, αφού η έκδοση που διατίθεται στο Διαδίκτυο είναι χαλασμένη και δεν μπόρεσα να τη δοκιμάσω. Κρίμα, γιατί το όνομα του emulator (Hello Gameboy) μου θύμισε ένα τραγούδι του David Bowie από το άλμπουμ "Outside". Ετσι, το μόνο που μπορώ να κάνω είναι να δώσω χαιρετίσματα στους προγραμματιστές του εξομοιωτή, χρησιμοποιώντας έναν στίχο από το ίδιο κομμάτι: "So, Bye Bye, Love! Hello, Spaceboy!". Αν κάποιος διαθέτει κάποια παλιότερη έκδοση που να τρέχει, ας επικοινωνήσει μαζί μου, έτσι, για να μου φύγει ο καημός. PC

ΣΤΟ CD ΑΥΤΟΥ ΤΟΥ ΤΕΥΧΟΥΣ



...Θα βρείτε, ανάμεσα σε άλλα, Disk Images για ST, που περιέχουν μεταξύ άλλων τα παιχνίδια Starglider 2 (158), North and South (207), Turbo Outrun και Iznogoud (230), Resolution 101 (293), Prince of Persia (303), Ivanhoe (429), Speedball 2 (400) και Fish, Guild of Thieves (160).

www.anubis.gr

Τα βιβλία συναντούν το Διαδίκτυο

ΕΚΔΟΣΕΙΣ ANUBIS

Αναζήτηση Λογαριασμός Επικοινωνία Βοήθεια Αρχή

Εκδόσεις Anubis

- Εκδόσεις Anubis
- Νέες κυκλοφορίες
- Βιβλία
- Λογισμικό
- Υπο έκδοση
- Βιβλιοπωλείο
- Κριτικές
- Προσφορά εργασίας
- Παραγγελίες χονδρικής

Γράψτε μας τη γνώμη σας Για τα βιβλία των εκδόσεων μας

τις προτάσεις σας Για τα θέματα που σας ενδιαφέρουν

Καλώς ήρθατε!...

...στο Web site των Εκδόσεών μας, το οποίο περιλαμβάνει όλους τους τίτλους που βρίσκονται αυτή την περίοδο στη διάθεσή σας, αναλυτικά στοιχεία για τις εκδόσεις μας και πολλές ακόμη χρήσιμες πληροφορίες.

Οι Εκδόσεις Anubis ιδρύθηκαν το καλοκαίρι του 1991 ως κλάδος της Compupress A.E. και σήμερα έχουν καθιερωθεί μεταξύ των δυναμικότερων ελληνικών εκδοτικών οίκων. Η συνολική παραγωγή μας έχει ήδη ξεπεράσει τους 400 τίτλους, οι περισσότεροι από τους οποίους έχουν γνωρίσει εξαιρετική επιτυχία. Έχουμε αξιοποιήσει ένα μεγάλο και ικανό επιτελείο Ελλήνων συγγραφέων και παράλληλα έχουμε μεταφέρει στην ελληνική γλώσσα, με ιδιαίτερη φροντίδα, πολλούς τίτλους των σημαντικότερων διεθνών εκδοτικών οίκων.

▸2000 ΠΑΡΑ ΛΙΓΕΣ ΩΡΕΣ!

Πόσο προετοιμασμένοι είμαστε για μια αλλαγή της χιλιετίας δίχως δυσάρεστα προβλήματα;

▸ΑΣΦΑΛΕΙΑ & ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΕΜΠΟΡΙΟ

DANGER

Ενημερωθείτε για το κρίσιμο ζήτημα της ασφάλειας στις ηλεκτρονικές συναλλαγές.

▸CD-ROM

Η εικοσαετής διαδρομή του **Compact Disc** και του **CD-ROM.**

Το πρώτο ελληνικό βιβλιοπωλείο online

τώρα ξανά κοντά σας ανανεωμένο, με καινούριες δυνατότητες, γεμάτο προσφορές και εκπλήξεις.



7th SEA

Περιπέτειες γεμάτες ηρωισμό

Η μεγάλη αύξηση στον αριθμό των Role Players τα τελευταία χρόνια (από τότε που η Wizards αγόρασε την TSR, την εταιρία του Advanced Dungeons & Dragons) προσφέρει σίγουρα ικανοποίηση σε όσους αγαπούν τον πιο εντυπωσιακό και συμμετοχικό τρόπο παιχνιδιού. Υπάρχει προσφορά νέων προϊόντων, τα περιοδικά του χώρου (το "Dungeon" για τους Game Masters και το "Dragon" για όλους) έχουν βελτιωθεί εντυπωσιακά και η τρίτη έκδοση του AD&D βρίσκεται στο δρόμο γεμάτη εκπλήξεις και βελτιώσεις. Στην Ελλάδα οι εκδόσεις "Αίολος" και ο Θωμάς Μαστακούρης πρόσφεραν τα "Ζωντανά Επη", μία πρόταση για role playing στα ομηρικά χρόνια, μία έκδοση που δεν έχει να ζηλέψει τίποτα από τις ξένες. Μέσα σε αυτή την ατμόσφαιρα ανάπτυξης η εταιρία AEG, γνωστή από το παιχνίδι Legends of the 5 Rings, εμφανίζει το 7th Sea και προκαλεί με τη σειρά της αίσθηση.

Του Μίλτου Κύρκου

Το 7th Sea είναι ένας κόσμος ξιφομαχιών και μαγείας, πειρατείας και περιπέτειας, αρχαιολογίας και εξερεύνησης, διπλωματίας και ίντριγκας. Εμπνευσμένο από την ιστορία των ετών 1600-1750 επιτρέπει στον παίκτη να συμμετάσχει σε περιπέτειες γεμάτες ηρωισμό, τιμή και δόξα. Είναι η εποχή που σωματοφύλακες φυλάνε το βασιλιά και τους ευγενείς, που οι θάλασσες της Δύσης είναι πλημμυρισμένες από μπουκανιέρους οι οποίοι αναζητούν χρήμα και πιοτό, ελεύθεροι, μακριά από τα νύχια του κλήρου και των ευγενών. Είναι η εποχή κατά την οποία νέα κράτη έρχονται στο προσκήνιο και ο πόλεμος μέσω της διπλωματίας και της κατασκοπίας βρίσκεται στο απόγειό του. Είναι η εποχή της σκοτεινής μαγείας, που κρατούν στα χέρια τους οι πιο ισχυροί από τους ευγενείς. Πέρα από τα Βασίλεια της Theah βρίσκονται τα ερείπια ενός χαμένου, κάτω από τη σκόνη και τα κύματα, πολιτισμού, αλλά πάντα έτοιμου να ανταμείψει το θαρραλέο εξερευνητή.

Το 7th Sea δεν μοιάζει με το AD&D και δεν μαθαίνεται τόσο εύκολα όσο αυτό. Απευθύνεται σε πιο έμπειρους παίκτες που θέλουν να ξεφύγουν για λίγο από τη μεσαιωνική φαντασία, να διασκεδάσουν σε ένα σκηνικό δράσης και χρώματος. Με κανόνες που είναι εύκαμπτοι και χαλαροί προσφέρεται για μικρές ή μεγάλες περιπέτειες, που τεστάρουν τα role playing skills των παικτών και τους προσφέρουν μια ματιά σε ένα στυλ παιχνιδιού που μερικές φορές έχουν την τάση να ξεχνούν. Ο βασικός στόχος του 7th Sea είναι ένας: Have Fun!



PLAYERS GUIDE

Το εναρκτήριο βιβλίο για όσους ασχοληθούν με το 7th Sea είναι μια πολύ φροντισμένη έκδοση και βοηθάει τους παίκτες να συλλάβουν αμέσως τα βασικά του παιχνιδιού. Το σύστημα είναι βασισμένο στα traits, δηλαδή στα πρωταρχικά χαρακτηριστικά (Δύναμη, Επιδεξιότητα, Θέληση, Εξυπνάδα και ...Το Κάτι Αλλο!), και στα skills που εκφράζουν την εκπαίδευση του χαρακτήρα. Με αυτό τον τρόπο οι παίκτες διαμορφώνουν το χαρακτήρα τους σε όποια κατεύθυνση επιθυμούν, ανάλογα βέβαια με το ρόλο που επιθυμούν να ενσαρκώσουν.

Στο PG οι παίκτες βρίσκουν όλη την ιστορία του κόσμου, με πλήρεις περιγραφές των κρατών και των περιοχών. Καθεμία ανασύρει μνήμες από τις χώρες της ιστορικής έμπνευσης, αλλά τόσο έξοχα μετασχηματισμένες σαν να έχουν κρατήσει τα ζωντανά, πάλλοντα χαρα-





κτηριστικά και να τα έχουν ενώσει σε ένα εκρηκτικό μείγμα. Η δυσκολία στο 7th Sea δεν είναι να βρεις κάτι να σου αρέσει, είναι να αποφασίσεις αν θα ακολουθήσεις την Elaine της Avalon, σαλπάροντας με το γρήγορο πειρατικό σου για τα πλούτη και τα λάφυρα, ή θα εμπλακείς στην ίντριγκα και τις γυναικοδουλειές της Vodacce ή στην αριστοκρατία της Castille. Τόσο πολλά και ελκυστικά για να διαλέξεις...

Τα βασικά έθνη στο 7th Sea είναι 7: Avalon (τα τρία λαμπερά νησιά), Castille (η χώρα της εκκλησίας και του πάθους), Eisen (σπαρασσόμενες βαρονίες και σκληροί μισθοφόροι), Montaigne (σας λένε τίποτε οι σωματοφύλακες;), Ussura (χαμένοι στη στέπα και το χιόνι), Vendel (προπαντός το χρήμα), Vodacce (εμφύλια διαμάχη και τιμή). Ελπίζουμε να καταλαβαίνετε τις καταβολές κάθε έθνους, αλλά σε κάθε περίπτωση μια ματιά και μόνο στην εικονογράφηση της ιστορίας θα σας αιχμαλωτίσει για πάντα. Γιατί να μην είναι έτσι γραμμένα και τα σχολικά βιβλία...

Μετά τα κεφάλαια της υποδομής έρχεται η περιγραφή των χαρακτήρων, η επεξήγηση όλων των skills που μπορεί να πάρει κάποιος, η ανάλυση της μάχης και της εμπειρίας, καθώς και ένα κεφάλαιο με οδηγίες για τους έμπειρους παίκτες και το πώς θα αντλήσουν μεγαλύτερη χαρά από το 7th Sea.

Το PG είναι ένα βιβλίο που κάθε role player πρέπει να έχει στη βιβλιοθήκη του, ακόμα και αν δεν σταθεί ποτέ πάνω στις γλιστερές από το αίμα σανίδες ενός πειρατικού σκάφους. Ωστόσο σας προειδοποιούμε: Αγοράστε το με δικό σας ρίσκο - μπορεί να πάει πίσω τις άλλες περιπέτειές σας!



MAGIC: THE GATHERING & AD&D

• Στις 6 Φεβρουαρίου στο ξενοδοχείο "President" γίνεται το pre release tournament του νέου συμπληρώματος του Magic: The Gathering με τίτλο "Nemesis". Οσοι πάρουν μέρος θα έχουν την ευκαιρία να διαγωνιστούν με ίσους όρους με τους υπόλοιπους (κανείς δεν θα έχει επιπλέον κάρτες!) και επίσης να προμηθευτούν 15 ημέρες νωρίτερα τις κάρτες του νέου σετ. Την επόμενη Κυριακή θα γίνουν μικρότερα pre releases στα καταστήματα της Κάισσα Αμαρουσίου, Πειραιά και Παγκρατίου. Για περισσότερες πληροφορίες ή για να δηλώσετε συμμετοχή απευθυνθείτε στο τηλέφωνο 8813990. Οι πρώτοι 60 που θα πάρουν μέρος στο pre release, θα λάβουν μία μοναδική, αποκλειστική κάρτα Magic. Γι' αυτό, σπεύσατε!

• Ξανάρχισαν οι περιπέτειες για νέους παίκτες του AD&D στην κεντρική Κάισσα. Είναι περιπέτειες με δωρεάν συμμετοχή, για να γνωρίσουν όσοι το επιθυμούν το μαγικό κόσμο των παιχνιδιών ρόλων. Για περισσότερες πληροφορίες στο 3606488.

• Το Σάββατο 9 Ιανουαρίου έγινε στη Χαλκίδα το πρώτο επίσημο τουρνουά Magic: The Gathering οργανωμένο από το κατάστημα CD Corner της Χαλκίδας (Μιαούλη 24, τηλ.: 87315) Και εις ανώτερα!

• Την Κυριακή 10 Ιανουαρίου διοργανώθηκε στην Πάτρα από το κατάστημα Παπασωτηρίου-Discover με τη συνεργασία της Κάισσα ένα τουρνουά Magic: The Gathering με συμμετοχή 24 ατόμων, το μεγαλύτερο που έχει γίνει στην Πάτρα. Παίκτες, παλιοί και νέοι, αγωνίστηκαν σκληρά για τα βραβεία μέσα από ένα μεικτό σύστημα ελβετικού και κυπέλλου. Οπως μας πληροφόρησε ο Βαγγέλης Μπατάλης, φέτος θα γίνει και το πρώτο pre release tournament στην Πάτρα, στις 6 Φεβρουαρίου. Πρόοδος!

GAME MASTERS GUIDE

Εδώ οι παίκτες σταματούν και συνεχίζουν μόνο όσοι διηγηθούν τις ιστορίες των επτά θαλασσών. Ενας πλούτος στοιχείων περιμένει τον GM, από πληροφορίες για τους NPC των επτά εθνών μέχρι κανόνες για μεγάλες μάχες και ναυμαχίες, οδηγίες για την επίλυση των δραματικών σκηνών κ.λπ. Πολύ καλό για όλους τους Game Masters, ανεξάρτητα από το σύστημα που παίζουν, δίνει μεγαλύτερη σημασία στο role playing παρά στην πιστή τήρηση των κανόνων και ταυτόχρονα άπειρες νέες ιδέες.

PIRATE NATIONS

Το πρώτο συμπλήρωμα στα έθνη της Theah απευθύνεται σε όσους αγαπούν την ελευθερία και τους ανοικτούς ορίζοντες. Περιγράφει τα πιο σημαντικά πειρατικά λιμάνια, αλλά κυρίως δίνει βάρος στην ανάπτυξη των διάφορων τύπων πειρατών: Η Αδελφότητα της Ακτής, που λεηλατεί Montagne και Vodacce, τα Sea Dogs, που κυνηγούν τα πλοία της Castille, οι Κουρσάροι του Kheired-Din και της Αυτοκρατορίας της Ημισελήνου, οι Επιδρομείς του Βορρά και οι Πειρατές του Captain Reis, με την κόκκινη νεκροκεφαλή στη σημαία τους. Ο,τι θα ήθελε να ενσαρκώσει κάποιος λάτρης της πειρατείας, στα χέρια του, μαζί με νέους κανόνες πλεύσης και ζωής πάνω στα πλοία.

THE KNIGHTS OF THE ROSE AND CROSS

Το πρώτο από τα βιβλία που αναλύουν τις Secret Societies στον κόσμο της Theah εξετάζει τις δραστηριότητες αυτής της μυστικής ένωσης, που έχει τρεις σκοπούς: δικαιοσύνη, προστασία των απροστάτευτων και υπακοή στους ανώτερους του τάγματος. Για όσους αγαπούν το νόμο και το καλό.

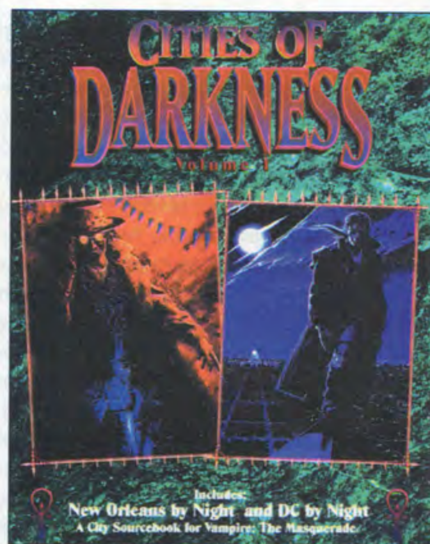
SCOUNDREL'S FOLLY

Μία πλήρης περιπέτεια, που ξεκινά στα σκοτεινά παλάτια του Eisen και κορυφώνεται σε ένα χαμένο νησί στην "καρδιά" των θαλασσών της Δύσης. Ποιος θα ανακαλύψει τις πραγματικές δυνάμεις που εμπλέκονται; Ποιος θα σταματήσει τις μηχανορραφίες ενός τρελού;

Αυτά είναι μέχρι στιγμής τα βιβλία που έχουν κυκλοφορήσει από την Alderac Entairtainment Grup για το Role Playing Game 7th Sea. Η Alderac κυκλοφορεί και το πολύ πετυχημένο Legend of the 5 Rings, που απευθύνεται σε όσους αγαπούν τις ιστορίες στην ψευδομεσαιωνική Ιαπωνία. Εκεί έχουν κυκλοφορήσει περισσότεροι από 15 τίτλοι και πολλοί παίκτες του card game με τον ίδιο τίτλο μάχονται ήδη στη γη της Ανατολής. Οτιδήποτε αφορά στο 7th Sea μπορείτε να βρείτε σε όλα τα καταστήματα της Κάισσα.

VAMPIRE: Η ΜΕΤΑΜΦΙΕΣΗ

Η νύχτα έχει ελληνικό όνομα!



Οσοι υποψιαστήκατε από το προηγούμενο τεύχος πως κάτι καινούριο αρχίζει στην ελληνική σκηνή των παιχνιδιών ρόλων, είχατε πολύ δίκιο. Ενώ η μισή Ευρώπη και όλη η Αμερική ροκάρουν στους ρυθμούς της ξέφρενης νύχτας του Κόσμου του Σκότους, η Ελλάδα δεν μπορεί να μείνει πίσω. Το θρυλικό παιχνίδι ρόλων Vampire: The Masquerade της White Wolf υπάρχει πλέον και στα ελληνικά!

Του Μανώλη Σκούληκα

Αιμοσταγείς νεκροί, που γύρισαν από τον τάφο τους για να ρουφήξουν το αίμα των ζωντανών. Τέρατα καταραμένα στην κόλαση, που αποφεύγουν την τιμωρία τους με μία άνομα κλεμμένη ζωή. Ερωτικά αρπακτικά που τρέφονται από ακούσια (ή μήπως εκούσια;) θύματα.

Από την αρχή του χρόνου η ανθρωπότητα μιλούσε για το μύθο του βρικόλακα - του νεκροζώντανου, του δαιμονικού πνεύματος που φωλιάζει στην ανθρώπινη σάρκα, του πτώματος που σηκώνεται από τον τάφο του κατεχόμενο από μία διακαή δίψα για ανθρώπινο αίμα. Από την Ουγγαρία ως το Χονγκ Κονγκ και από το Νέο Δελχί ως τη Νέα Υόρκη άνθρωποι απ' όλο τον κόσμο έχουν νιώσει ανατριχίλες γλυκού τρόμου σκεπτόμενοι τις πράξεις του βρικόλακα, του αιμοσταγούς κυνηγού της νύχτας. Ο μύθος του βρικόλακα έχει στοιχειώσει νουβέλες, ταινίες, τηλεοπτικά σίριαλ, παιχνίδια κομπιούτερ, ρούχα, ακόμα και corn flakes. Ωστόσο αυτές οι ιστορίες είναι μόνο μύθοι, σωστά;

Λάθος. Οι βρικόλακες περπατούσαν ανάμεσά μας από τις προϊστορικές εποχές. Ακόμα περπατούν ανάμεσά μας. Πολεμούν σε έναν τεράστιο και μυστικό πόλεμο από τις πρώτες νύχτες της ανθρώπινης ιστορίας. Και η τελική έκβαση αυτής της προαιώνιας διαμάχης μπορεί να καθορίσει το μέλλον της ανθρωπότητας ή την τελική καταστροφή της.

Η ΚΟΙΝΩΝΙΑ ΤΩΝ ΒΡΙΚΟΛΑΚΩΝ

Οι βρικόλακες είναι οργανωμένοι σε μία υπόγεια μυστική κοινωνία και ζουν με τους δικούς τους κανόνες. Ετσι καταφέρνουν να επιβιώνουν μυστικά από τους ανθρώπους στο σημερινό κόσμο και να συνυπάρχουν μεταξύ τους σε μια εντελώς πρωτότυπη μορφή κοινωνικού συμβολαίου.

Η πιο διαδεδομένη οργάνωση βρικολάκων είναι η Καμαρίλα. Υπάρχουν 7 φυλές-φατρίες βρικολάκων που απαρτίζουν τη μυστική αυτή συμμαχία.

ΜΠΡΟΥΧΑ: Λάτρεις της ελευθερίας, ακόμα και στις πιο ριζοσπαστικές μορφές της.

ΓΚΑΝΓΡΕΛ: Μοναχικοί περιπλανώμενοι με τη δύναμη του λύκου μέσα τους.

ΜΑΛΚΑΒΙΑΝΟΙ: Η σοφία μέσα από την τρέλα.

ΝΟΣΦΕΡΑΤΟΥ: Τέρατα στη μορφή, άγγελοι στην ψυχή;

ΤΡΕΜΕΡΕ: Η φυλή που κατέχει τα ισχυρά μυστικά της μαγείας του αίματος.

ΤΟΡΕΑΔΟΡ: Λάτρεις της ηδονής και θιασώτες του ωραίου.

ΒΕΝΤΡΟΥ: Το όνομα του παιχνιδιού είναι εξουσία και οι κανόνες πολύ λίγοι για να τους σταματήσουν.

Μία άλλη, αντίπαλη της Καμαρίλα οργάνωση είναι το Σάμπατ. Οταν ιδρύθηκε η Καμαρίλα, το Μεσαίωνα, κάποιοι βρικόλακες διαφώνησαν και ίδρυσαν μια ακραία αναρχική οργάνωση που εναντιωνόταν στην Καμαρίλα.

Υπάρχουν επίσης κάποιες φατρίες που δεν υπόκεινται σε κάποια οργάνωση.

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΕΚΔΗΛΩΣΕΩΝ FANTASY SHOP ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΥ 2000

Σάββατο 5/2/1999: LEGENDS OF THE FIVE RINGS Tournament - ώρα: 12:00

Κυριακή 6/2/1999: WARHAMMER 40000 Tournament - ώρα: 15:00

Σάββατο 12/2/1999: WARHAMMER FANTASY BATTLES Tournament - ώρα: 15:00

P.C. Tournament - (STARCRAFT: BROODWAR) - ώρα: 12:00

Κυριακή 13/2/1999: WARHAMMER FANTASY BATTLES Tournament - ώρα: 11:00

Σάββατο 19/2/1999: WHITE WOLF ROLE PLAYING DAY - ώρα: 16:00

Κυριακή 20/2/1999: MAGIC: THE GATHERING Tournament (TYPE I - Two Headed Masters) - ώρα: 10:00

Σάββατο 26/2/1999: P.C. Tournament - (STARCRAFT: BROODWAR) - ώρα: 12:00

Κυριακή 27/2/1999: Επίδειξη του παιχνιδιού ρόλων "ΖΩΝΤΑΝΑ ΕΠΗ" - ώρα: 16:00

Τηλεφωνήστε μας για πληροφορίες. Καινούριοι παίκτες ευπρόσδεκτοι.

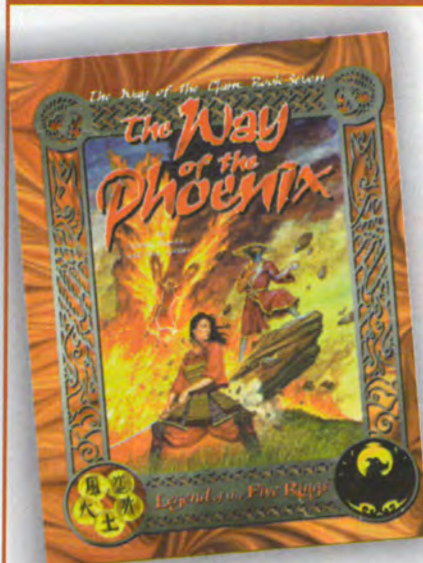
Ελάτε να παίξετε με το δημιουργό του πρώτου ελληνικού παιχνιδιού ρόλων και γνωστό συγγραφέα και μεταφραστή Θωμά Μαστακούρη.

Κάθε Σάββατο στις 17:00 γίνεται επίδειξη Shadowrun RPG. Καινούριοι παίκτες ευπρόσδεκτοι.

Γίνονται επιδείξεις παιχνιδιών της White Wolf στο Fantasy Shop. Τηλεφωνήστε για πληροφορίες.

UTOPIA news

LEGEND OF THE FIVE RINGS RPG - THE WAY OF THE PHOENIX



Με την καθοδήγηση των προφητειών και υπακούοντας στις εντολές του αινιγματικού Συμβουλίου των Πέντε, η φατρία του Φοίνικα ασκεί τη μαγεία με τρόπο ασύλληπτο για τον κοινό ανθρώπινο νου.

Σε μία γη αναρχίας, αυτοί εκπροσωπούν την ειρήνη!

Αποκαλύψτε την απαγορευμένη γνώση που κατέχουν και σχίστε το πέπλο μυστηρίου που καλύπτει την αρχαιότερη από τις φατρίες του Rokugan, τους Φοίνικες.

Στο Way of the Phoenix θα βρείτε όλα όσα χρειάζεστε να μάθετε για τους Φοίνικες, μαζί με την ιστορία τους, καθώς και αναφορές στον Asako τον αθάνατο, την πιστή Shiba, τον προκλητικό Isawa και την ιστορία της Gisei Toshi - Πόλης της Θυσίας.

Accessory της εταιρίας AEG για το Legend of the Five Rings RPG/Τιμή 6.000 δρχ.

LEGEND OF THE FIVE RINGS RPG - THE WAY OF THE LION

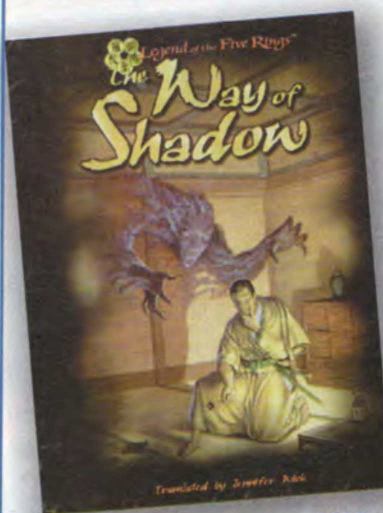


Εδώ και χίλια χρόνια έχουν έναν και μοναδικό σκοπό: να προστατεύουν τον αυτοκράτορα με οποιοδήποτε κόστος. Δεν θα βρείτε μυστικά σε αυτές τις σελίδες ούτε ψέματα για αποκρυπτογράφηση! Το μόνο που θα βρείτε είναι η αλήθεια. Αυτό είναι το μονοπάτι του αληθινού πολεμιστή. Το μονοπάτι της φατρίας του Λιονταριού.

Στο The Way of the Lion θα βρείτε την ιστορία της φατρίας του Λιονταριού καθώς και αναφορές στους σημαντικότερους πολέμους της και τους στρατηγούς που βρέθηκαν αντιμέτωποι με αυτήν.

Accessory της AEG για το Legend of the Five Rings RPG/Τιμή 6.000 δρχ.

THE WAY OF THE SHADOW



Εδώ και δέκα χρόνια, ένας αυτοκρατορικός δικαστής εξαφανίσθηκε καθώς βρισκόταν στο δρόμο για τις χώρες του Δράκου. Ο υπηρέτης του πάντως κατάφερε να διασώσει το ημερολόγιό του και να το παραδώσει στη φατρία του. Από τότε δεν έχει ακουσθεί τίποτα ξανά για το δικαστή.

Οι σημειώσεις του κάνουν μνεία για παράξενες μορφές μέσα στη νύχτα, σκιές χωρίς πρόσωπα, καθώς και για τα βαθύτερα μυστικά των πιο επικίνδυνων εχθρών του Rokugan, των Ninja.

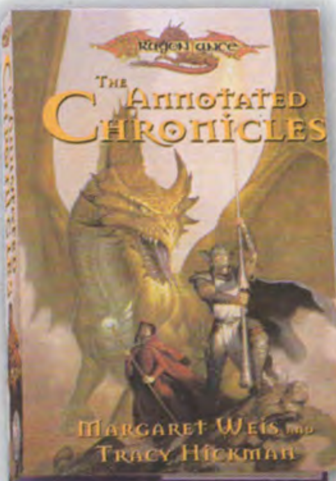
Εφθασε πια η στιγμή να αποκαλυφθεί το ψέμα και να σχιστεί το πέπλο μυστηρίου που τόσο καιρό κάλυπτε το αληθινό πρόσωπο των Ninja.

Περιπέτειες γεμάτες τρόμο και τρέλα σάς περιμένουν. Στο τέλος Gamemasters και παίκτες θα αντικρίσουν το ξεχασμένο πρόσωπο του Goju, την αλήθεια που κρύβεται πίσω από τους Ninja και τον τρομερό αφέντη τους, την Αθάνατη Σκιά.

Το Way of Shadow, στην πραγματικότητα το ημερολόγιο του δικαστή Kaagi, είναι ένα campaign supplement. Πρόκειται για μία σειρά αυτόνομων περιπετειών που αποτελείται από τις τέσσερις σημαντικότερες έρευνες του Kaagi με σκοπό την αποκάλυψη όσων κρύβονται πίσω από τους Ninja.

Campaign Supplement της AEG για το Legend of the Five Rings RPG/Τιμή 8.800 δρχ.

THE ANNOTATED DRAGONLANCE CHRONICLES



Πάρτε στα χέρια σας το ξεκίνημα μιας επικής ιστορίας, που κέρδισε μέχρι τώρα τις καρδιές περισσότερων από 16 εκατομμύρια αναγνωστών σε όλο τον κόσμο. Τώρα οι συγγραφείς Weis και Hickman έρχονται να προσθέσουν στα Dragons of Autumn Twilight, Dragons of the Winter Night και Dragons of Spring Dawn σημειώσεις, σχόλια και πρωτότυπο υλικό μαζί με παρατηρήσεις για ένα φαινόμενο που διαρκεί εδώ και 15 χρόνια: το θρύλο του Dragonlance.

Συλλεκτική έκδοση του Dragonlance Chronicles που περιέχει ανέκδοτο υλικό/Τιμή 12.600 δρχ.

LEAVES FROM THE INN OF THE LAST HOME - VOLUME TWO



Sourceboon, που είναι η συνέχεια του παλαιότερου Leaves from the Inn of the Cast Home και περιέχει ιστορικές σημειώσεις, αναφορές στους λαούς του Krynn, συνταγές, σκίτσα εφευρέσεων των gnomes, μέχρι και "λίστα" με βρισιές των Kenders.

Sourceboon του Dragonlance/Τιμή 7.200 δρχ.

WARHAMMER 40K - IMPERIAL GUARD CODEX



Η Imperial Guard είναι η τελευταία γραμμή άμυνας ενάντια στις ορδές των aliens που απειλούν το huperium. Καθένας από αυτούς τους γενναίους πολεμιστές είναι κομμάτι μιας τεράστιας πολεμικής μηχανής, που συμμετέχει στον αιώνιο πόλεμο.

Θα πολεμήσουν σε αναρίθμητα πεδία μάχης, σε χιλιάδες διαφορετικούς κόσμους σε όλα τα μήκη και πλάτη του γαλαξία και με υπερηφάνεια θα θυσιάζονται προκειμένου να σωθεί η ανθρωπότητα από τους εχθρούς της.

Το Codex Imperial Guard είναι το καινούριο supplement του Warhammer 40k. Στις σελίδες του θα βρείτε:

- Army List ολόκληρης της Imperial Guard με πληροφορίες για όπλα, οχήματα κ.λπ.
- 16 σελίδες με οδηγίες συναρμολόγησης και βαψίματος
- Σελίδες με αναφορές σε ειδικούς χαρακτήρες, όπως οι Lord Solar Macharins, Commissar Yarick / Τιμή 5.630 δρχ.

CALL OF CTHULHU - BEYOND THE MOUNTAINS OF MADNESS

Ο επιστημονικός κόσμος είναι συγκλονισμένος από τις αναφορές της αποστολής του Πανεπιστημίου Miscatonic στην αχαρτογράφητη Ανταρκτική του 1931. Ολόκληρος ο κόσμος είναι σοκαρισμένος από την τραγωδία που στη συνέχεια ακολουθεί. Τώρα, ακόμα μία μεγαλύτερη αποστολή αναλαμβάνει να εξιχνιάσει τα μυστήρια της παγωμένης ηπείρου.

Πόσο πιστευτές ήσαν οι αναφορές του Πανεπιστημίου Miscatonic για απολιθωμένα λείψανα ζωής τόσο αρχαίας όσο κανένα άλλο γνωστό είδος γήινης ζωής; Θα οδηγηθεί η δική σας αποστολή στη δόξα ή στην τραγωδία; Το βιβλίο περιέχει πλήθος πληροφοριών για την Παγωμένη Ηπειρο, τον εξοπλισμό της εποχής, ακόμα και οδηγίες για σχεδιασμό αποστολών. Θα μπορούσε να χαρακτηρισθεί ως η συνέχεια σε μορφή παιχνιδιού ρόλων του κλασικού μυθιστορήματος του Lovecraft "At the Mountains of Madness". Περισσότερες από 400 σελίδες αληθινής περιπέτειας!

Περιπέτεια σε campaign της Chaosium για το Call of Cthulhu/Τιμή 16.000 δρχ.

POKEMON STARTER SET

Pokemon: Ενα παιχνίδι που προσφέρει κέφι και διασκέδαση μαζί με σκέψη και σπαζοκεφαλιά. Τα Pokemon κάθε παίκτη πολεμούν με αυτά του αντιπάλου σε ένα παιχνίδι με συλλεκτικές κάρτες. Κάρτες μαχητών, κάρτες ενέργειας διάφορων κατηγοριών και χρήσεων, κάρτες εκπαιδευτών που αλλάζουν τη ροή του παιχνιδιού, κάρτες με υπέροχα σχέδια και ένας μηχανισμός εύκολος αλλά προκλητικός. Το Starter Set είναι το ιδανικό ξεκίνημα για το Pokemon, μια και περιλαμβάνει δύο έτοιμα decks από 30 κάρτες, τους κανόνες, 10 γυάλινους counters για να καταγράφεται η ζημιά και έναν οδηγό γρήγορου παιξίματος.



Preconstructed Theme Deck: Το δεύτερο βήμα στην κατάκτηση του Pokemon. Αφού μάθει ο παίκτης τους κανόνες, μπορεί να αποκτήσει αμέσως μία από τις προκατασκευασμένες τράπουλες του παιχνιδιού έτσι ώστε να έχει στη διάθεσή του από την αρχή μια ισορροπημένη συλλογή από 60 νέες κάρτες που συνεργάζονται μεταξύ τους με τον καλύτερο τρόπο. Εκτός του ότι είναι μία πολύ ισχυρή τράπουλα, κάθε preconstructed deck διδάσκει στον παίκτη και το σωστό τρόπο κατασκευής των decks: πόσες κάρτες Pokemon πρέπει να μπουν, πόση ενέργεια, ποια είδη κ.λπ. Η πιο αγαπημένη αγορά των παικτών Pokemon έρχεται σε τέσσερα διαφορετικά είδη, αφιερωμένη σε όλες τις οικογένειες των Pokemon. Σε μία από αυτές μπορεί κάποιος να βρει και τον Pikatsu! Με δυο λόγια, ισορροπημένα decks για παίκτες που γνωρίζουν τα βασικά του Pokemon και θέλουν να προχωρήσουν παραπέρα.



Boosters: Οσοι έχουν κατακτήσει τα βασικά του Pokemon και γνωρίζουν από κατασκευή decks, θέλουν να προχωρήσουν παραπέρα, να δοκιμάσουν τις δικές τους ιδέες στο παιχνίδι. Μην ξεχνάτε ότι στα παιχνίδια με συλλεκτικές κάρτες, και ειδικά στο Pokemon, δεν υπάρχει ένα deck που κερδίζει όλα τα άλλα, αφού ακόμα και η πιο ισχυρή κάρτα έχει τις αδυναμίες της. Ετσι οι παίκτες βρίσκουν μέσα στα "boosters" τις νέες κάρτες που αναζητούν. Εκεί φυσικά θα βρεθούν και οι πιο σπάνιες κάρτες του παιχνιδιού! Τα Boosters είναι συσκευασίες από 11 τυχαίες κάρτες Pokemon.

VAMPIRE: Η ΜΕΤΑΜΦΙΕΣΗ

Το πρώτο μεγάλο παιχνίδι ρόλων στα ελληνικά είναι γεγονός! Επειτα από χρόνια τεράστιας επιτυχίας σε όλο τον κόσμο, συμπεριλαμβανομένης και της Ελλάδας, το Vampire μεταφράζεται στα ελληνικά, οπότε μπορούμε να παίζουμε τους ομόαιμους βρικόλακες στη δική μας πια γλώσσα. Ο μύθος του βρικόλακα είναι πανάρχαιος και συγκινεί για πολλούς αιώνες τους ανθρώπους που ατενίζουν το μυστήριο και τον μακάβριο ερωτισμό αυτών των αθάνατων πλασμάτων με τις υπερφυσικές δυνάμεις που αψηφούν κάθε επίγειο δεδομένο.



Το Vampire: Η Μεταμφίεση είναι ένα παιχνίδι ρόλων, που αφήνει τον παίκτη να εξερευνήσει και την ψυχή του πέρα από το σκοτεινό κόσμο της νύχτας που τον περιτριγυρίζει. Το κτήνος βρίσκεται πάντα μέσα του και οι υπεράνθρωπες δυνάμεις του δεν έχουν καμιά ωφέλεια για τον απέθαντο, αν αυτός δεν καθυποτάξει τις τερατώδεις ορέξεις του.

Ετσι, το Vampire: Η Μεταμφίεση είναι ένα παιχνίδι που συνδυάζει την απόκοσμη γοητεία του αθάνατου σε έναν κόσμο αιώνιας νύχτας με τον αιώνιο αγώνα για τη σωτηρία της σκοτεινής ψυχής του από το παντοτινό σκοτάδι.

Εταιρία: White Wolf, Τιμή: 11.800 δρχ.

DEMONWORLD

Το Demonworld είναι το παιχνίδι για επικές μάχες με μινιατούρες που, επιτέλους, μεταφράστηκε στα αγγλικά μετά την επιτυχία του στη Γερμανία, την Ιταλία και τη Γαλλία. Το βασικό κουτί περιέχει τους πλήρεις κανόνες και όλα όσα χρειάζεται κάποιος για να ξεκινήσει να παίζει. Από τα ζάρια μέχρι και τους έγχρωμους χάρτες, το Demonworld προμηθεύει τον παίκτη με τις απαραίτητες καρτέλες για κάθε στρατό και έγχρωμα χαρτονένια πιόνια με τα στρατεύματα. Το παιχνίδι, φυσικά, είναι προορισμένο να παίζεται με μινιατούρες, οι οποίες είναι εξαίρετης ποιότητας και πολύ λογικής τιμής, καθώς είναι φτιαγμένες στα 15 χιλιοστά και έτσι διευκολύνεται ο παίκτης να δημιουργεί μεγάλους στρατούς για επικές μάχες. Η λεπτομέρεια των μινιατούρων είναι εξαίρετη και ανταγωνίζεται ακόμα και μεγαλύτερες κλίμακες, ενώ η ποικιλία είναι τεράστια, με άνω των 250 τίτλους στρατευμάτων σε οκτώ στρατούς και περισσότερες από 1.000 διαφορετικές μινιατούρες, που ξεκινούν από απλούς τοξότες και ιππότες και καταλήγουν σε επιβλητικές πολεμικές μηχανές και τερατώδεις δράκους.



Εταιρία: Hobby Products, Τιμή: 12.500 δρχ.

CLAN NOVEL: VENTRUE

Ο πόλεμος μεταξύ των παιδιών της νύχτας μαίνεται. Οι τερατώδεις βρικόλακες του Σάμπατ καταστρέφουν την Ανατολική Ακτή από τη Σαβάνα ως τη Ουάσινγκτον. Οι πρίγκιπες της Καμαρίλα, που βασίλευαν για αιώνες, τώρα δεν είναι παρά στάχτες στον άνεμο και οι φλεγόμενες πόλεις τους είναι τα μόνα μνημεία της ύπαρξής τους.



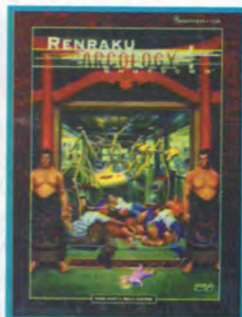
Οι άρχοντες της Καμαρίλα καλούν τον Γιαν Πίτερτζουν, ένα προνομιούχο τέκνο της πατριάς των Βεντρού, για να γυρίσει τη μάχη προς όφελός τους. Για να τα καταφέρει σε αυτό τον αγώνα πρέπει να περπατήσει μέσα από ένα ναρκοπέδιο από εναλλασσόμενες συμμαχίες, όπου ο σημερινός σύμμαχος είναι ο αυριανός εχθρός. Αν ο Γιαν καταφέρει να επιβιώσει από τους συμμάχους του, ίσως καταφέρει να χτυπήσει τους Σάμπατ.

Το πέμπτο από τα 13 βιβλία της σειράς που εξερευνούν το μυστηριώδη κόσμο των ομόαιμων. Ο,τι ξεκίνησε με το Clan Novel Toreador συνεχίζει εδώ, σε ένα χρονικό που θα καθορίσει τις τύχες των αθάνατων -αλλά και των θνητών- σε όλο τον κόσμο.

Εταιρία: White Wolf, Τιμή: 2.200 δρχ.

RENRAKU ARCOLOGY SHUTDOWN

Είναι 18 Δεκεμβρίου 2060. Οι ανέμελοι πολίτες του Seattle ψωνίζουν, κάνοντας τη βόλτα τους στο επιβλητικό σύμπλεγμα κτιρίων της μεγαλοεταιρίας Renraku, το διαβόητο Renraku Arcology, που αν και άργησε να λειτουργήσει, πέρα από τις προβλέψεις, αποτελεί μία πυραμίδα σε επικές διαστάσεις (600mx1.000m) που μπορεί να συντηρήσει μόνιμο πληθυσμό 190.000 ατόμων. Κανείς δεν είναι σε θέση να προεξοφλήσει αυτό που τους περιμένει...



Στις 18 Δεκεμβρίου 2060 το Renraku Arcology κλείνει όλες τις εξόδους του, η Matrix δεν είναι προσβάσιμη προς αυτό και ο στρατός του UCAS θέτει το μέρος σε καραντίνα, ενώ και η ίδια η Renraku δεν έχει ιδέα τι συμβαίνει.

Σε αυτή τη σειρά από περιπέτειες που προτείνει αυτό το συμπλήρωμα του Shadowrun 3rd Ed, οι παίκτες είναι παγιδευμένοι σε ένα τεράστιο κτιριακό συγκρότημα, που ελέγχεται από μία παρανοϊκή τεχνητή νοημοσύνη (Artificial intelligence), και μάχονται για τη ζωή τους, ενώ ένα τρελό παιχνίδι εξελίσσεται μέσα στη Matrix με την τεχνητή νοημοσύνη η οποία φαίνεται να παίζει με τους παίκτες...

Εταιρία: Fasa, Τιμή: 6.700 δρχ.

ΣΚΛΗΡΟΙ ΔΙΣΚΟΙ

Μέρος 1ο

Οι τιμές πέφτουν συνέχεια. Οι χωρητικότητες ανεβαίνουν σε πρωτόγνωρα επίπεδα. Τα προβλήματα συμβατότητας έχουν σχεδόν εξαλειφθεί. Τι περιμένετε, λοιπόν; Ηρθε η στιγμή για μία από τις πιο χρήσιμες αναβαθμίσεις.

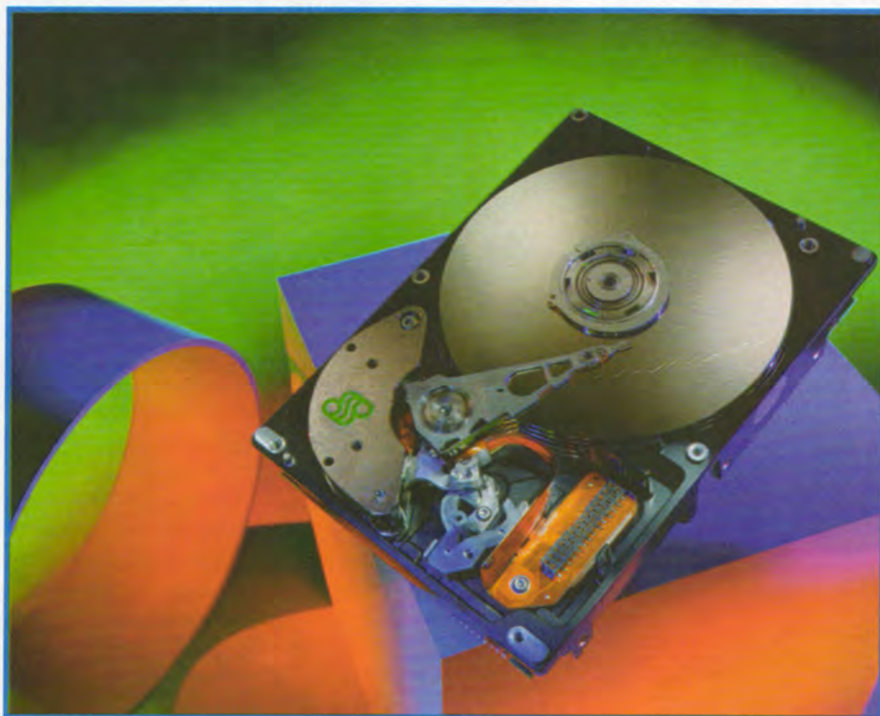
Του Αλέξανδρου "Dj Smartie Al" Φιλιππίδη
Djsmartie@email.com

Τα καινούρια προγράμματα που κυκλοφορούν στην αγορά χρειάζονται όλο και περισσότερο χώρο στο σκληρό για την εγκατάστασή τους. Εκεί όμως όπου τα πράγματα έχουν ξεφύγει, είναι στα παιχνίδια. Πολλά από αυτά έχουν φτάσει να απαιτούν πάνω από 1 Gigabyte! για την πλήρη εγκατάστασή τους. Θα μου πείτε ότι τα πιο πολλά μάς δίνουν τη δυνατότητα να διαλέξουμε τα Megabytes που θα μας "φάνε" στο σκληρό, ενώ τα υπόλοιπα παίζουν από το CD-ROM. Αυτό είναι εφικτό μέχρι ένα σημείο. Οι απαιτήσεις σε ταχύτητα μεταφοράς δεδομένων από τα νέα παιχνίδια έχουν φτάσει σε οριακά επίπεδα. Το CD-ROM, όσο γρήγορο κι αν είναι, δεν μπορεί να αντεπεξέλθει στη "ζήτηση" και το παιχνίδι δεν έχει την ομαλή ροή που πρέπει. Μόνο η πολύ ανώτερη ταχύτητα του σκληρού θα ξεπεράσει αυτά τα προβλήματα.

Αρα οι μίνιμουμ εγκαταστάσεις δεν είναι ό,τι το καλύτερο για έναν σοβαρό gamer. Τι να το κάνεις αν έχεις την ακριβότερη κάρτα γραφικών, άφθονη μνήμη RAM και το παιχνίδι καθυστερεί προσπαθώντας να διαβάσει δεδομένα από το CD-ROM;

Στην επόμενη αναβάθμιση που σκοπεύετε να κάνετε, πρέπει να σκεφτείτε σοβαρά μήπως ήρθε η σειρά του σκληρού δίσκου. Επειδή όμως πολλά θα ακούσετε και τελικά θα μπερδευτείτε, εμείς θα σας βοηθήσουμε να κατανοήσετε τον τρόπο λειτουργίας των σκληρών δίσκων και ποια από όλα αυτά τα στοιχεία που διαφημίζουν οι εταιρίες έχουν πρακτική σημασία και ποια όχι.



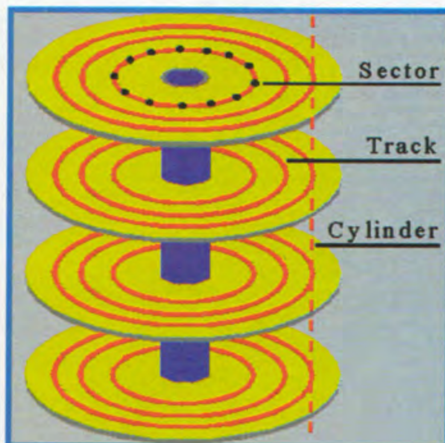


ΤΑΧΥΤΗΤΑ ΠΕΡΙΣΤΡΟΦΗΣ

Η ταχύτητα περιστροφής παίζει το σημαντικότερο ρόλο στην ταχύτητα του σκληρού. Οι ταχύτητες περιστροφής ποικίλλουν. Σήμερα οι μικρότερες είναι στις 5400rpm (στροφές/λεπτό). Οι ακριβότεροι δίσκοι "γυρίζουν" στις 7200rpm, ενώ έχουν κάνει την εμφάνισή τους δίσκοι με ταχύτητες περιστροφής 10.000rpm! Δύο είναι τα μεγαλύτερα προβλήματα που έχουν να αντιμετωπίσουν οι εταιρίες όταν αυξάνουν οι ταχύτητες περιστροφής. Το πρώτο είναι ο θόρυβος. Οσο κι αν δεν φαίνεται σημαντικό, το "κροτάλισμα" ενός σκληρού είναι ενοχλητικό, γιατί μαζί με τους ανεμιστήρες αποτελούν τις μοναδικές πηγές θορύβου ενός υπολογιστή. Η πρόοδος που έχει γίνει σε αυτό τον τομέα είναι αξιοπρόσεκτη. Για να ακούσεις τους καλούς δίσκους της αγοράς πρέπει να πλησιάσεις δίπλα στο κουτί. Το δεύτερο πρόβλημα έχει να κάνει με τη θερμοκρασία. Υψηλότερες ταχύτητες περιστροφής συνεπάγονται και υψηλότερες θερμοκρασίες. Η θερμοκρασία είναι ο εχθρός της αξιοπιστίας και της διάρκειας ζωής του δίσκου. Πολλοί κρίνουν σκόπιμη την τοποθέτηση ανεμιστήρα στο σκληρό δίσκο, για να έχουν μεγαλύτερη ασφάλεια στα δεδομένα τους. Προκειμένου να καταλάβετε τις θερμοκρασίες που αναπτύσσονται στο σκληρό, προσπαθήστε, έπειτα από ένα defragment, να αγγίξετε την επιφάνειά του...

CYLINDERS, TRACKS, SECTORS

Οπως βλέπετε στη φωτογραφία, ο σκληρός δίσκος αποτελείται από τους cylinders, που



ΘΕΩΡΗΤΙΚΟΙ ΡΥΘΜΟΙ ΜΕΤΑΦΟΡΑΣ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ ΤΟΥ SCSI BUS		
SCSIbus clock	8-bit (50κλωνο καλώδιο)	16-bit (68κλωνο καλώδιο, Wide SCSI)
5MHz (SCSI 1)	5MBytes/s	-
10MHz (Fast SCSI, SCSI II)	10MByte/s	20MByte/s
20MHz (Fast-20, Ultra SCSI)	20MByte/s	40MByte/s
40MHz (Fast-40, Ultra-2 SCSI)	40MByte/s	80MByte/s

διακρίνονται με κίτρινο χρώμα, τα tracks, με κόκκινο, και τα sectors, με μαύρο. Οι cylinders μοιάζουν με χοντρά CDs, τοποθετημένα το ένα πάνω στο άλλο. Τα tracks είναι ομόκεντροι κύκλοι πάνω στους cylinders και αποτελούνται



από τα sectors. Η αποθήκευση των δεδομένων γίνεται με μαγνητικό τρόπο από την κεφαλή, που κινείται με τη βοήθεια ενός βραχίονα. Πιθανόν να έχετε δει αυτούς τους όρους όταν "σκαλίζετε" το bios ή όταν κάνετε defragmentation. Υπάρχουν πολλές παράμετροι που χρησιμοποιούνται για τα benchmarks των συγκριτικών τεστ. Οι πιο χρήσιμες στην πράξη είναι οι ταχύτητες μεταφοράς δεδομένων κατά την εγγραφή και την ανάγνωση. Το seek time, δηλαδή ο χρόνος που χρειάζεται η κεφαλή για να πάει από ένα track σε ένα άλλο, είναι σημαντικό, αλλά η διαφορά που παρουσιάζει μεταξύ των σύγχρονων σκληρών δίσκων είναι αμελητέα.

IDE 'Η SCSI;

Υπάρχουν 2 ειδών interfaces για την επικοινωνία του σκληρού με τον υπολογιστή, το IDE και το SCSI. Με απλά λόγια, το IDE είναι φθηνότερο και απλούστερο, ενώ το SCSI ακριβότερο και πιο "επαγγελματικό". Ολα τα σύγχρονα mainboards διαθέτουν ελεγκτή IDE. Εσείς το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να συνδέσετε τις IDE συσκευές (όχι μόνο σκληρούς) στις αντίστοιχες υποδοχές με το ειδικό πλατύ καλώδιο. Αντίθετα, στο SCSI πρέπει να αγοράσετε ελεγκτή SCSI που συνδέεται μέσω μιας θύρας PCI με τον υπολογιστή. Υπάρχουν ορισμένα ακριβά mainboards που έχουν ενσωματωμένο ελεγκτή SCSI απλουστεύοντας την κατάσταση. Το μεγαλύτερο πλεονέκτημα του SCSI είναι η ταχύτητά του. Σήμερα, βέβαια, η διαφορά της ταχύτητας με το IDE έχει περιοριστεί σημαντικά, μετά την εμφάνιση του ULTRA ATA 66, με το οποίο θα ασχοληθούμε στο επόμενο τεύχος. Στους πίνακες που παρατίθενται μπορείτε να δείτε τα θεωρητικά μάξιμουμ των ταχυτήτων στα δύο interfaces.

Ακόμη ένα πλεονέκτημα του SCSI, που αφορά κυρίως στους επαγγελματίες, είναι η δυνατότητα σύνδεσης μέχρι 15 συσκευών έναντι 4 του IDE.

ΧΡΟΝΟΣ ΖΩΗΣ

Οι σκληροί δίσκοι είναι συσκευές μηχανικές με μοτέρ. Οπότε δεν είναι δυνατόν να έχουν άπειρη διάρκεια ζωής. Οι νεότεροι δίσκοι είναι πολύ καλύτερα φτιαγμένοι από τους παλιούς. Είναι πιο στιβαροί, πιο αξιόπιστοι και καταναλώνουν λιγότερο ρεύμα. Ετσι, είναι σπάνιο να "μείνουμε" από πρόβλημα του σκληρού, όχι όμως και απίθανο. Πρέπει να κρατάμε συχνά backup των σημαντικών εγγράφων, για να αποφύγουμε τα αποτελέσματα ενός κρασαρίσματος του σκληρού, που τις περισσότερες φορές είναι μη αντιστρέψιμο. Οι κατασκευαστές, προκειμένου να δείξουν το βαθμό αξιοπιστίας ενός σκληρού, δίνουν το MTBF (Mean Time Between Failure). Αυτός ο αριθμός είναι το πηλίκο του ολικού χρόνου λειτουργίας προς τον αριθμό των φορών που αστόχησε ο σκληρός, και εκφράζεται σε ώρες. Αν και πρόκειται καθαρά για μέτρηση εργαστηρίου, μας δίνει μία εικόνα της αντοχής του δίσκου. Στους σημερινούς σκληρούς το MTBF είναι πολύ μεγάλο, ενδεικτικό του πόσο έχουν βελτιωθεί οι τεχνικές παραγωγής. Για παράδειγμα, η Western Digital δίνει MTBF 300.000 ώρες. Αυτό σημαίνει ότι, αν ο σκληρός δουλεύει συνεχώς όλο το 24ωρο, 365 μέρες το χρόνο, θα περάσουν 34 χρόνια μέχρι να παρουσιάσει βλάβη! Δηλαδή στην πράξη αποκλείεται να μείνουμε από δίσκο πριν από την αναβάθμισή του! Βέβαια, οι εξαιρέσεις πάντα υπάρχουν. Καθώς κατά τη διάρκεια της παραγωγής το MTBF υπολογίζεται με δειγματοληπτικό έλεγχο, όλο και κάποιος προβληματι-



ΘΕΩΡΗΤΙΚΟΙ ΡΥΘΜΟΙ ΜΕΤΑΦΟΡΑΣ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ ΤΟΥ IDE BUS (ATA)	
Single word DMA 0	2,1MByte/s
PIO mode 0	3,3Mbyte/s
Single word DMA 1, multi word DMA 0	4,2MByte/s
PIO mode 1	5,2MByte/s
PIO mode 2, single word DMA 2	8,3MByte/s
ΘΕΩΡΗΤΙΚΟΙ ΡΥΘΜΟΙ ΜΕΤΑΦΟΡΑΣ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ ΤΟΥ EIDE BUS (ATA-2)	
PIO mode 3	11,1MByte/s
Multi word DMA 1	13,3MByte/s
PIO mode 4, multi word DMA 2	16,6MByte/s
ΘΕΩΡΗΤΙΚΟΙ ΡΥΘΜΟΙ ΜΕΤΑΦΟΡΑΣ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ ΤΟΥ ULTRA-ATA (ULTRA DMA 33 & 66)	
Multi word DMA 3-4	33,3-66,6MByte/s

κός σκληρός ξεφεύγει. Ωστόσο ο ελαττωματικός δίσκος συνήθως εμφανίζει το πρόβλημα εντός του χρόνου της εγγύησης.

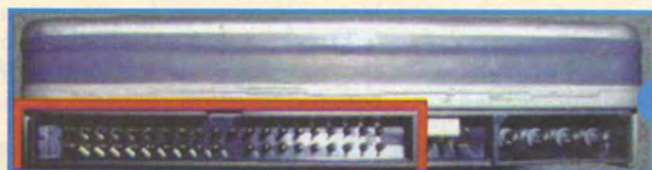
Από την πλευρά μας, ως χρήστες, έχουμε κάποιες υποχρεώσεις απέναντι σε αυτή την ευαίσθητη συσκευή. Ο μεγαλύτερος εχθρός του σκληρού δίσκου είναι οι αυξομειώσεις της τάσης. Στην Ελλάδα, λοιπόν, όλοι οι δίσκοι είναι υποψήφιοι για βλάβη! Ενας σταθεροποιητής τάσης είναι απαραίτητος, όχι μόνο για το σκληρό, αλλά για όλο το σύστημά μας. Επίσης, κατά την τοποθέτηση πρέπει να προσέχουμε να μην τον χτυπάμε από δω κι από κει, γιατί δεν αντέχει στους πολλούς κραδασμούς. Οι σκληροί των φορητών είναι πιο ανθεκτικοί στα χτυπήματα, αλλά κι αυτοί έχουν κάποιο όριο. Τέλος, ποτέ μην προσπαθήσετε να ανοίξετε έναν σκληρό είτε από περιέργεια είτε για να τον φτιάξετε. Είναι σίγουρο ότι θα τον καταστρέψετε. Ενας κόκκος σκόνης είναι αρκετός για να χαλάσει τις κεφαλές του.

Στο επόμενο τεύχος θα αναφερθούμε στο format και το partitioning, δύο λειτουργίες απαραίτητες σε κάθε καινούριο (κι όχι μόνο) σκληρό δίσκο, οι οποίες φοβίζουν τους περισσότερους χρήστες υπολογιστών.

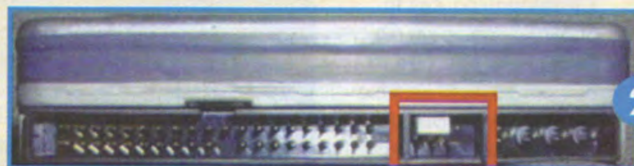
PC

ΤΟΠΟΘΕΤΗΣΗ ΣΚΛΗΡΟΥ ΔΙΣΚΟΥ IDE

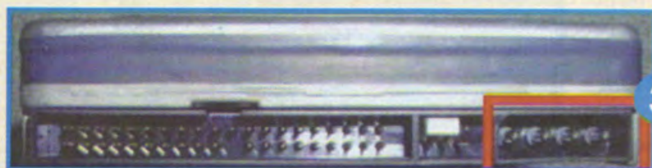
Η τοποθέτηση ενός IDE δίσκου είναι μία πολύ απλή υπόθεση. Είναι σχεδόν αδύνατο να μην μπορέσει κάποιος να τα καταφέρει και να ζητήσει τη βοήθεια τεχνικού. Το πιο συνηθισμένο πρόβλημα είναι η παράλειψη της ρύθμισης των jumpers.



1 Η υποδοχή του IDE καλωδίου.



2 Πρέπει να βάλουμε τα jumpers, όπως περιγράφει το manual, ανάλογα με το αν ο δίσκος είναι master ή slave.



3 Η υποδοχή της τροφοδοσίας του ρεύματος.



4 Η υποδοχή του IDE καλωδίου στο mainboard.



5 Προσέχουμε ώστε τα καλώδια να τοποθετηθούν με τη σωστή φορά.



6 Βιδώνουμε σφιχτά το δίσκο στην κατάλληλη θέση του κουτιού.

SPELLBINDER: THE NEXUS CONFLICT

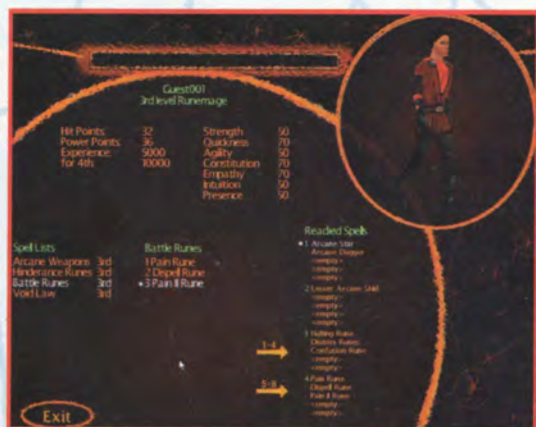
Οταν τα RPGs συναντούν τα Doom-clones

Η εταιρία παραγωγής παιχνιδιών Mythic Entertainment ήδη έχει σηκώσει στους servers της τρία παιχνίδια που φέρουν την υπογραφή της και ετοιμάζει και ένα τέταρτο. Τα τρία on-line παιχνίδια της Mythic είναι -φυσικά- το SpellBinder, το Darkness Falls: The Crusade και το SplatterBall Plus, ενώ σύντομα θα εισβάλει και το Amerikon. Οπως καταλάβατε (...είστε σαΐνια!), θα ασχοληθούμε με το SpellBinder, ένα ιδιόμορφο on-line action-RPG, το οποίο ακολουθεί τους ρυθμούς της μόδας. Ποιοι είναι αυτοί οι ρυθμοί; Πάντως όχι αυτοί του Ricky Martin και του Tom Jones... Είναι οι ρυθμοί του Quake III και του Unreal Tournament!

Του Νίκου Κόντη



εκινώντας την παρουσίαση του SpellBinder, δηλώνω υπεύθυνα ότι για να δοκιμάσετε το παιχνίδι δωρεάν δεν θα ταλαιπωρηθείτε καθόλου. Το client του παιχνιδιού θα το βρείτε στο πρώτο CD του προηγούμενου τεύχους (15-1-2000) - έτσι γλιτώνετε 14MB downloading. Από εκεί και πέρα, το κάνετε install, μπαίνετε στο Internet, φορτώνετε τον client και είστε μέσα στο παιχνίδι. Δεν χρειάζεται να στείλετε κανένα e-mail για να πάρετε κωδικό πρόσβασης: Το παιχνίδι έχει την επιλογή για να μπείτε ως guest με χρονικό όριο δωρεάν παραμονής μία εβδομάδα.



Το μενού μέσω του οποίου "συναρμολογείς" το χαρακτήρα σου και επιλέγεις spell.

Ως guest, δυστυχώς, δεν μπορείτε να συναναστραφείτε με παίκτες που έχουν συνδρομή αλλά μόνο με άλλους guests. Επίσης, δεν μπορείτε να φτιάξετε χαρακτήρα (σας παρέχει έτοιμους το παιχνίδι) αλλά ούτε και να του δώσετε όνομα στο χαρακτήρα: είστε ο Guest### (π.χ. Guest025). Αυτά όλα με δυσκόλεψαν ολίγον τι στο να καταλάβω πώς είναι το πραγματικό παιχνίδι, αλλά ευτυχώς με τη βοήθεια ενός συναδέλφου game operator του SpellBinder, ονόματι Altair, κατάλαβα περίπου πώς λειτουργεί.

ΤΑ ΒΑΣΙΚΑ

Το SpellBinder διαθέτει τέσσερις κλάσεις χαρακτήρων και όλες τους έχουν σχέση με τη μαγεία: Healer, Mystic, Rune Mage και Magician. Η καθεμία από τις κλάσεις εξειδικεύεται σε μερικές σχολές μαγείας, με αποτέλεσμα να διαφέρουν αρκετά μεταξύ τους. Επίσης, κάθε χαρακτήρας διαθέτει ορισμένα χαρακτηριστικά που τον περιγράφουν μέσα στο παιχνίδι, τα οποία είναι τα ακόλουθα: Strength, Agility, Quickness, Empathy, Intuition, Presence.

Αφού λοιπόν επιλέξεις και τα spells που θα έχει ο χαρακτήρας σου, είσαι έτοιμος για το παιχνίδι. Υπενθυμίζω ότι ως guest δεν έχεις καμία από τις ανωτέρω επιλογές, ενώ το παιχνίδι σού παρέχει τέσσερις έτοιμους χαρακτήρες (έναν από κάθε κλάση) με έτοιμα abilities και spells για να παίξεις.

Αφού λοιπόν έχεις φτιάξει τον ωραίο (και μοιραίο) χαρακτήρα σου, η οθόνη αλλάζει και πλέον μπροστά υπάρχει ένα menu, μέσω του οποίου μπορείς να συνομιλείς με άλλους συμπαίκτες ή με game ops (είναι στο chat, δηλαδή δεν συμμετέχουν σε κάποια arena), να δεις ποιοι αγώνες διεξάγονται τη συγκεκριμένη στιγμή, να μπεις σε κάποιον από τους αγώνες ή,



τέλος, να δημιουργήσεις έναν δικό σου. Οι αγώνες διεξάγονται σε arenas στις οποίες μπορούν να συμμετέχουν μέχρι και 30 άτομα ανά πάσα στιγμή.

Κάθε arena έχει ένα level range παικτών, δηλαδή δεν μπορεί να παίξει στην ίδια arena ο χαρακτήρας εικοστού επιπέδου με έναν που είναι πέμπτου. Προς το παρόν το παιχνίδι διαθέτει τέσσερα διαφορετικά level range για arenas στα οποία μπορούν να συμμετέχουν οι παίχτες, ανάλογα φυσικά με το level του χαρακτήρα τους.

ΣΚΟΠΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Παίζοντας το παιχνίδι για πρώτη φορά, νόμιζα ότι πρόκειται για "καθαρόαιμο" RPG, αλλά σύντομα αυτές οι αυταπά(τα)τες διαλύθηκαν. Το Spell-

Binder είναι κάτι ανάμεσα σε Capture The Flag και Domination από το Unreal Tournament (για όσους γνωρίζουν). Θα δώσω αμέσως τις εξηγήσεις:

Για να μπεις μέσα σε μια arena, ούτως ώστε να ξεκινήσει το παιχνίδι, πρέπει να διαλέξεις με ποια από τις ομάδες θα συνταχθείς (Dragon, Gryphon, Phoenix). Στη διαδικασία επιλογής μπορείς να δεις πόσοι και ποιοι χρήστες είναι σε κάθε ομάδα τη συγκεκριμένη στιγμή, ούτως ώστε, αν θες, να ενσωματωθείς στην ομάδα με τους λιγότερους παίκτες και κατά συνέπεια να γίνει πιο δίκαιη η μάχη που θα επακολουθήσει.

Αφού φορτώσει η πίστα στην οποία θα παίξεις, μεταφέρεσαι σε ένα περιβάλλον 3D με καλοσχεδιασμένα γραφικά. Η πίστα στην ουσία είναι μια arena. Κάθε ομάδα έχει τη βάση της, η οποία ονομάζεται Nexus, δηλαδή υπάρχουν τρία Nexus σε κάθε πίστα: το Nexus του Dragon, του Gryphon και του Phoenix, τα οποία είναι τοποθετημένα στα πιο απόμακρα σημεία του χάρτη. Ο χώρος που υπάρχει ανάμεσα στα τρία Nexus διακοσμείται με υποβάσεις, οι οποίες ονομάζονται Earthnodes. Τα Earthnodes αρχικά είναι ουδέτερα, αλλά κατά τη διάρκεια της μάχης που εξελίσσεται στην arena μεταξύ των τριών αντίπαλων ομάδων τελούν υπό την κατοχή της εκάστοτε ομάδας η οποία τα έχει καταλάβει πιο πρόσφατα από τις άλλες. Για να καταλάβει μια ομάδα ένα Earthnode πρέπει ένας παίκτης να μετακινήσει το χαρακτήρα πλησίον του Node και να πατήσει το πλήκτρο Space. Το πόσο γρήγορα ένα Earthnode θα κατακτηθεί από τον παίκτη εκ μέρους της ομάδας του έχει σχέση με το αν προηγουμένως ήταν ουδέτερο ή αν βρισκόταν υπό την κατοχή μιας άλλης ομάδας. Στην τελευταία περίπτωση, απαιτείται περισσότερο χρονικό διάστημα ώστε το Earthnode να αλλάξει κατοχή ομάδας σε σχέση με το αν ήταν ουδέτερο.

Αφού μια ομάδα αρχίζει να κατακτά όλο και περισσότερα Earthnodes, κάποια στιγμή θα προσπαθήσει να επιτεθεί και να διαλύσει το αντίπαλο Nexus. Αν το καταφέρει αυτό, πολύ απλά η αντίπαλη ομάδα χάνει. Ολα αυτά μπορεί να μοιάζουν απλά, αλλά όταν θελήσεις να τα εφαρμόσεις σε μια arena με παίκτες που προστατεύουν το Nexus και τα Earthnodes της ομάδας τους με κάθε κόστος, τότε γίνεται το έλα-να-δεις-και-μην-το-μαρτυρήσεις! Πρώτον, πρέπει να καταφέρεις να επιβιώσεις μέσα στην arena από τις επιθέσεις των αντίπαλων παικτών και έπειτα να βοηθήσεις μαζί με τους συμπαίκτες σου στην επικράτηση της ομάδας σου στην arena. Ολα αυτά χωρίς τη στοιχειώδη μορφή επικοινωνίας, αφού θα ήταν εγκληματική ενέργεια να άφηνες το χαρακτήρα σου στο έλεος του Θεού και να άρχιζες να πληκτρολογείς στρατηγικές εντολές στους συντρόφους σου ή απειλές κατά των αντιπάλων. Οποτε δοκίμασα να το κάνω (ήθελα να το παίξω στρατηγός της ομάδας!), όλο και κάποιος επίδοξος -ανθρωποφάγος- αντίπαλος ήταν εκεί για να στείλει τον άμοιρο χαρακτήρα μου στα θυμαράκια...

Παρέλειψα να αναφέρω τι γίνεται σε περίπτωση που κάποιος αντίπαλος κατορθώσει να σκοτώσει το χαρακτήρα σου (διόλου σπάνιο, ειδικά αν είστε "παρθένοι" - όχι στο ζώδιο). Αφού έχεις χάσει το υλικό σώμα του χαρακτήρα σου, χειρίζεσαι το πνευματικό του και πρέπει να το κατευθύνεις σε κάποιο Earthnode που είναι στην κατοχή σου ή στο Nexus, όπου ο χαρακτήρας σου ζωντανεύει ξανά και ξεχύνεται στον αδιάκοπο αγώνα της μάχης. Οσο καιρό είσαι πνεύμα και κινείσαι μέσα στην arena δεν μπορείς να εξαπολύσεις επιθέσεις εναντίον αντιπάλων ούτε να κάνεις spells, απλά τρέχεις το συντομότερο δυνατό προς την κοντινότερη βάση για να αναστηθείς.

EXPERIENCE POINTS (XP)

Η παρουσία των XP, και κατά συνέπεια η άνοδος του χαρακτήρα σου σε levels, σε συνδυασμό με τα spells που χρησιμοποιείς και μαθαίνεις και με την ατμόσφαιρα fantasy που διαπνέει όλο το παιχνίδι τού προσδίδουν μια υφή RPG. Τα XP δίνουν άλλη διάσταση στο παιχνίδι και αυξάνουν την αντοχή του κατακόρυφα, γιατί πλέον ο χαρακτήρας σου και η άνοδός του σε level καταντούν (πολύ) προσωπική υπόθεση (βλ. The 4th Coming).



Ο game op ALTAIR, που με μύησε στα κόλπα του SpellBinder. Θενκ γιου βέρι μουτς, Αλταιρ!

Ο χαρακτήρας σου κερδίζει XP με πολλούς και διάφορους τρόπους. Συνοπτικά, αυτοί είναι οι ακόλουθοι: αν βρίσκεσαι στη νικήτρια ομάδα όταν λήξει ο αγώνας, όποτε πληγώνεις ή σκοτώνεις έναν αντίπαλο και, τέλος, όποτε κάποιος αντίπαλος σε χτυπήσει ή σε σκοτώσει! Ετσι, κούτσα κούτσα ανεβαίνεις levels, αποκτάς νέα spells, γίνεσαι δυνατότερος



Ιδού και ο χαρακτήρας μου, Guest025 - πολύ ωραίο όνομα, εεε;

SPELLBINDER ΣΤΟ INTERNET

Η σελίδα στο Net που ασχολείται με το SpellBinder και τα άλλα παιχνίδια on-line της Mythic Entertainment είναι η ακόλουθη: http://www.Centropolis.com/games. Από εκεί μπορείτε μάθετε τα πάντα περί της Mythic και των παιχνιδιών της καθώς και να κατεβάσετε τους clients για συνδρομή free. Συγκεκριμένα, ο client του SpellBinder (για να μην τον κατεβάσετε) βρίσκεται στο πρώτο CD του τεύχους της 15ης Ιανουαρίου 2000 και στο directory demos\spellbinder.



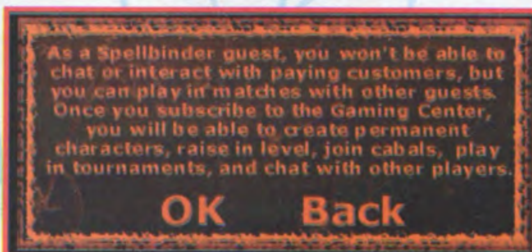
Ποιος είναι αυτός ο αλήτης στο Nexus μου! Θα σε σκίσω, ρε, φύγε από κει!

και πιο ανθεκτικός και εθίζεσαι ολοένα περισσότερο στους βίαιους ρυθμούς του παιχνιδιού.

ΗΧΟΣ & ΓΡΑΦΙΚΑ

Εδώ είναι που έμεινα με το στόμα ανοιχτό (και μου έπεσαν και τα μισά δόντια). Το παιχνίδι δεν έχει να ζηλέψει τίποτα από όλα τα άλλα action της εποχής. Γραφικά 3D με τρομερούς φωτισμούς και φωτοσκιάσεις και πολύ ομαλή κίνηση των χαρακτήρων στο περιβάλλον χαρακτηρίζουν τον τίτλο. Τα spells αποδίδονται εντυπωσιακότατα και τα επιθετικά, πιο συγκεκριμένα, "διακοσμούν" πανέμορφα τους αντιπάλους και σε γεμίζουν ευτυχία (μπουά χα χα χα!!!). Δεν ξέρω γιατί, αλλά η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού μού θύμισε λίγο από Magic Carpet II (βρε, λες να έχω φάει τίποτα και να με έχει πειράξει;).

Ο δε ήχος είναι επίσης πολύ καλός, με ατμοσφαιρικά-επικά κομμάτια να παίζουν στο υπόβαθρο, ενώ κάθε spell έχει το δικό του ηχητικό εφέ. Ολη αυτή η πανδαισία χρωμάτων, εφέ και ήχου έρχεται σε ένα μοναδικό πακέτο LAG-free ή, αν προτιμάτε, LAG 0%. Πράγματι, όσοι παίκτες κι αν βρίσκονται σε κάθε arena (maximum 30), δεν κολλά το παραμικρό, ούτε για λίγο. Ο χαρακτήρας σου ανταποκρίνεται αμέσως στα πατήματα των πλήκτρων, όσοι παίκτες κι αν "πλακώνονται" σε κάποιο σημείο.



Κοιτάξτε κι αυτό...

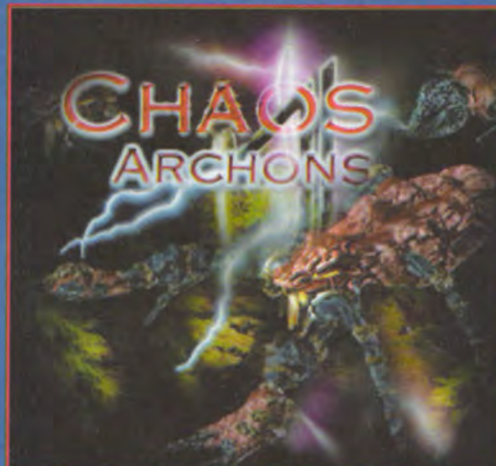
THE 4TH COMING

ΕΝΑΣ ΝΕΟΣ ΤΡΟΠΟΣ ΖΩΗΣ

Καλό μήνα, παίδες! Μπαίνω κατευθείαν στο ψητό, διότι ο χώρος που διατίθεται για το άρθρο είναι πολύ περιορισμένος. Θα ήθελα να ξεκινήσω με μερικές σκέψεις, ιδέες και αντιλήψεις περί The 4th Coming, τις οποίες συμμερίζονται μαζί μου και άλλα άτομα που ασχολούνται με το συγκεκριμένο online RPG.

Το The 4th Coming είναι κάτι περισσότερο από ένα παιχνίδι online, είναι... είναι... πώς να το πω... ένας τρόπος ζωής, είναι μια άλλη κοινωνία, διαδικτυακή. Μπορεί όλα αυτά να σας φαίνονται πολύ μελοδραματικά, αλλά εγώ κάπως έτσι νιώθω (είμαι παιδί με λεπτά αισθήματα, βλέπετε). Οποτε μπαίνω στο The 4th Coming, ένας άλλος κόσμος γεννιέται μπροστά στον υπολογιστή μου. Αμέσως μόλις λάβω τις πρώτες χαιρετούρες από τους γνωστούς και μη συμπαίκτες, νιώθω ανεβασμένος, ξεχνώ όλα τα προβλήματα που με απασχολούν και ηρεμώ...

Τέρμα το μελόδραμα! Βάλτε μέσα χαρτομάντιλα, γιατί τώρα αρχίζει το "real thing"! Ας ξεκινήσουμε με τα νέα από τη Vircom: Πολύ απλά, ουδέν νεότερο από το δυτικό μέτωπο! Η περίφημη έκδοση 1.07, που έκαψε κόσμο και κοσμάκη σε ξένους servers, μας κάνει να διατηρούμε τις επιφυλάξεις μας και δεν τη σηκώνουμε στον server. Και, εδώ που τα λέμε, γιατί να κάνουμε πειράματα, αφού η έκδοση 1.06 λειτουργεί φίνα; Δεν λέω, το παιχνίδι χρειάζεται κάποια αναβάθμιση (macros και ΣΙΑ, bugs, quests, Volkara), αλλά κάλλιο 1.06 (version) και στο χέρι παρά 1.07 και καρτέρει, όπως λέει και η γνωστή παροιμία! Τέλος, κυκλοφόρησαν και κάτι κουτσομπολιά περί νέας εκδόσεως, της 1.08 δηλαδή, αλλά ακόμα βρίσκεται σε στάδιο beta testing, οπότε αναμείνατε στο ακουστικό σας.



Ιδού το πέμπτο Guild, το οποίο ευελπιστεί να εισβάλει δυναμικά στο χώρο του T4C.

Ας περάσουμε τώρα στα νέα των Guilds. Τι έχουμε εδώ; Ααα, δύο νέα Guilds βλέπω (αισίως φτάσαμε στα έξι, στα δεκατρία καιγόμαστε - χε χε!). Το πρώτο από τα νέα Guild ονομάζεται Chaos Archons και ο Guild Master του είναι ο Killer-Knight. Τη χρονική στιγμή που γράφεται το άρθρο η σελίδα τελεί υπό κατασκευή, οπότε περισσότερες πληροφορίες περί του συγκεκριμένου Guild



Η αρχική εικόνα στη σελίδα της "Λεγεώνας της Σοφίας".

θα έχουμε στο επόμενο τεύχος. Το δεύτερο νέο Guild ονομάζεται Legions of Wisdom (βαρβάτο ακούγεται) και Guild Master του είναι ο Sir Nick. Περαιτέρω πληροφορίες και για τα δύο Guilds θα υπάρξουν στο επόμενο τεύχος, αφού τα πάντα ρει - άσχετο!

Νέων των Guilds συνέχεια: Παραδόξως ανησυχητική ηρεμία επικρατεί στο The 4th Coming. Οι γνωστές διαμάχες ανάμεσα στα δύο Guilds, Cult Of The Dragon (COTD) και Black Adders (BA), έχουν μειωθεί στο ελάχιστο και παραμένουν μόνο σε επίπεδο συζητήσεων, φραστικών επιθέσεων και αντιπαραθέσεων απόψεων. Το Sacred Battalion, ανανεωμένο σε υλικό και υπό την αρχηγία του Krio, αρχίζει να κοντράρεται πλέον σε αριθμούς με τα άλλα Guilds. Για να γίνουμε πιο συγκεκριμένοι, το Sacred Battalion πήρε δύο μέλη από το COTD και περισσότερα από το BA, ενώ αρκετοί νέοι χρήστες που δεν ήταν υπό τη σκέπη κανενός Guild εντάχθηκαν στο Sacred Battalion.

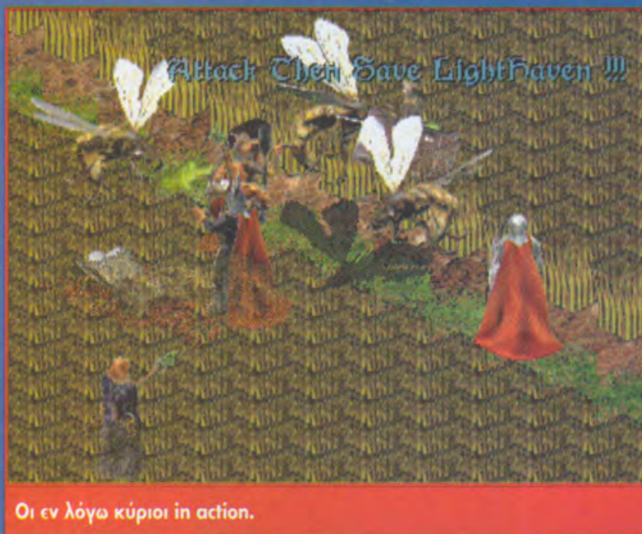
Συνεχίζω το άρθρο με κάτι λίγο πιο χειροπιαστό από το χώρο του The 4th Coming, με μια συνέντευξη του κυρίου Παναγιώτη Τσακίρη... ο οποίος δεν είναι άλλος από τον Cyric, Guild Master του COFT. Ιδού τι πρόλαβε να μας αναφέρει στον περιορισμένο χώρο που του διαθέσαμε: "Το T4C είναι μακράν ένα από τα καλύτερα on-line RPGs και όχι μόνο. Ο κόσμος του είναι πάρα πολύ σκληρός και δύσκολος για να επιβιώσει κάποιος μόνος του, έτσι η ένταξη σε μία ομάδα είναι επιβεβλημένη. Αυτός είναι ένας από τους βασικότερους στόχους του Guild Cult of the Dragon, το οποίο από την πρώτη στιγμή έδωσε με την παρουσία του νέα όψη στο παιχνίδι. Μέσα στο πλαίσιο των υποχρεώσεών μας προς τα μέλη είναι και η οικονομική και υλική βοήθεια ώστε, και στην περίπτωση που κάποιο μέλος πέσει θύμα επίθεσης από άλλο παίκτη, να δράσουμε κατάλληλα με επίθεση κατά αυτού, ακόμα κι αν αυτή η ενέργεια γίνει αφορμή για γενικευμένο πόλεμο μεταξύ δύο ή περισσότερων Guilds, ανεξάρτητα από το κόστος. Βασικός όρος τού να γίνει κάποιος μέλος είναι να μην έχει επιτεθεί σε άλλο παίκτη χωρίς σοβαρή αιτία και να τηρεί μία κόσμια στάση μέσα στο παιχνίδι. Τέλος, πρέπει να αναφέρω το όνομα του Machus Ebonfire, ο οποίος είναι ο πνευματικός πατέρας του Guild."

Κλείνοντας το άρθρο, θα ήθελα να αναφερθώ σε μερικά άτομα που δουλεύουν για το καλό του The 4th Coming επί καθημερινής βάσεως και ουδέποτε έχει γίνει λόγος για αυτούς. Καταρχήν, να ευχαριστήσω τους Guild Masters και τους βοηθούς τους, οι οποίοι με υπερβάλλοντα ζήλο δίνουν άλλη πνοή στο παιχνίδι: Cyric (Cult Of The Dragon), Stathis (Black Adders), Killer-Knight (Dark Archon), Onslaught (Merchant's Guild) και Krio (Sacred Battalion). Επίσης, θέλω να ευχαριστήσω όλους τους παίκτες που συμμετέχουν ενεργά στα δρώμενα στο χώρο του The 4th Coming. Τελειώνω τις ευχαριστίες μου αναφερόμενος στους GMs και πιο συγκεκριμένα στον GM-Bandit, ο οποίος κρατά ενήμερο το κοινό επί 24ώρου βάσεως από το μέτωπο της Vircom, και, ποιον άλλο... μα φυσικά τον GM-Sostrym, ο οποίος είναι ο πιο αφανής (από άποψη δημοσιότητας, εκτός T4C) GM, ενώ δεν υστερεί σε τίποτα από τους υπόλοιπους GMs (ούτε κουλός είναι ούτε τυφλός) και έχει προσφέρει αρκετά στο The 4th Coming. Κλείνω τον άρθρο με το θρήνο και οδυρμό που προκάλεσε στον κόσμο του The 4th Coming η απώλεια του ισχυρότερου παίκτη του, του Coldar! Μυστήριο καλύπτει την ξαφνική και απροειδοποίητη εξαφάνισή του, πάντως εγώ και πολύ άλλοι γνωστοί από το T4C του ευχόμαστε να είναι καλά όπου και να 'ναι και σύντομα να μας ξανάρθει. Τον περιμένουμε... Αυτά από τον Dark Templar και το μέτωπο (όπως λέμε "κούτελο") του T4C. Τα λέμε σε δυο βδομαδούλες...



Εκλεκτοί κύριοι, δεν βρίσκετε;

Όποτε μπαίνω στο The 4th Coming, ένας άλλος κόσμος γεννιέται μπροστά στον υπολογιστή μου. Αμέσως μόλις λάβω τις πρώτες χαιρετούρες από τους γνωστούς και μη συμπαίκτες, νιώθω ανεβασμένος, ξεχνώ όλα τα προβλήματα που με απασχολούν και ηρεμώ...



Οι εν λόγω κύριοι in action.

OVERCLOCKING

Σπάστε το ρολόι του επεξεργαστή σας

Το overclocking είναι μία τεχνική που εκτός από μόδα έχει γίνει και ένα "must" για όλους αυτούς που θέλουν να αναβαθμίσουν τον υπολογιστή τους χωρίς κόστος και να μη μείνουν πίσω στις εξελίξεις.

Του Γιάννη Νινιού

Το overclocking, ή αλλιώς "πουσάρισμα", είναι μία διαδικασία με την οποία ωθούμε τον επεξεργαστή να λειτουργήσει σε μεγαλύτερη συχνότητα από αυτήν που προβλέπει η κατασκευή του. Σήμερα, όμως, αυτή η τεχνική δεν γίνεται αποκλειστικά και μόνο στον επεξεργαστή. Μπορούμε να "πουσάρουμε" ακόμα και τις κάρτες γραφικών, σε μικρότερο βαθμό βέβαια, με τα διάφορα προγράμματα που κυκλοφορούν.

Η τεχνική αυτή έχει αρχίσει από πολύ παλιά, περίπου από την εποχή των επεξεργαστών 286, αλλά εδραιώθηκε στο ευρύτερο κοινό περισσότερο μετά την κυκλοφορία των 386. Τότε το overclocking δεν γινόταν με τη χρήση jumpers, αλλά με την αλλαγή ενός κρυστάλλου, ο οποίος όριζε στον επεξεργαστή τη συχνότητα (MHz) που έπρεπε για να λειτουργήσει σωστά. Αυτός ο τρόπος απαιτούσε τη χρήση του εργαλείου κόλλησης (καλάι), καθώς έπρεπε να αφαιρεθεί ο κρύσταλλος αυτός από το mainboard και να μπει στη θέση του άλλος με μεγαλύτερη συχνότητα λειτουργίας. Τα αποτελέσματα όμως δεν ήταν και τόσο ικανοποιητικά, αφού αρκετά mainboards δεν λειτουργούσαν σωστά.

Σήμερα το overclocking, με την καθιέρωση των jumperless mainboards, γίνεται πανεύκολα από το BIOS, όπου μπορούμε να αλλάξουμε όλες τις ρυθμίσεις του επεξεργαστή χωρίς να χρειαστεί να ανοίξουμε το κάλυμμα του υπολογιστή.

ΠΩΣ ΔΟΥΛΕΥΕΙ ΕΝΑΣ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗΣ

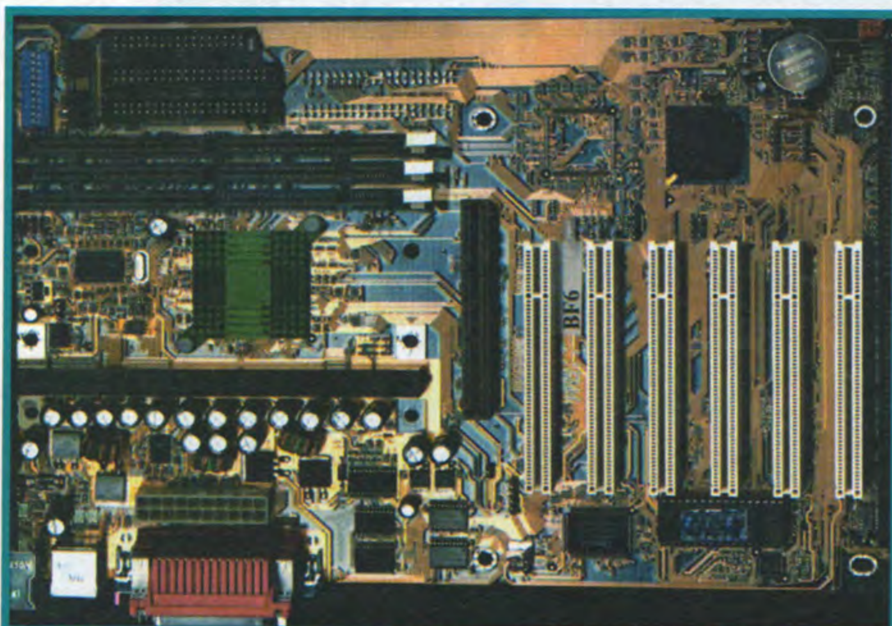
Οσον αφορά στον επεξεργαστή, δεν πρέπει να έχουμε ως μοναδικό κριτήριο την ταχύτητά του, δηλαδή "τον αριθμό των MHz στα οποία τρέχει". Η ταχύτητα του επεξεργαστή χωρίζεται σε δύο μέρη: α) στο δίαυλο επικοινωνίας (bus speed), μέσω του οποίου επικοινωνεί ο επεξεργαστής με το chipset και τη μνήμη, β) στον πολλαπλασιαστή (multiplier), ο οποίος δείχνει πόσες φορές είναι μεγαλύτερο το bus speed από την κανονική ταχύτητα του επεξεργαστή. Ετσι, λοιπόν, αν έχουμε έναν επεξεργαστή με ταχύτητα 333MHz, ο οποίος έχει bus speed 66MHz, ο πολλαπλασιαστής του είναι 5, αφού 5 (multiplier)x66 (bus speed) = 333MHz.

Την πρώτη θέση για overclocking κατέχουν οι επεξεργαστές της Intel, αφού για την καλύτερη και πιο σταθερή λειτουργία τους ο κατασκευαστής άφησε ένα "περιθώριο" στα MHz, με αποτέλεσμα να είναι πιο σταθεροί κατά το overclocking. Δεύτεροι στη σειρά έρχονται οι AMD, με μικρότερο περιθώριο για "πουσάρισμα", και τελευταίοι οι Cyrix, οι οποίοι δεν προτείνονται για αυτή τη δουλειά, αφού ο κατασκευαστής φρόντισε να τους πουσάρει πριν από εσάς.

Σε ό,τι αφορά τα mainboards, όλα έχουν δυνατότητες overclocking, με κορυφαία αυτά της Abit, τα οποία προτείνονται ανεπιφύλακτα. Το τελευταίο μάλιστα μοντέλο της συγκεκριμένης εταιρίας, το BF6, έχει μια μεγάλη γκάμα τιμών bus speed, που εκτός από τις συνηθισμένες τιμές (66, 75, 83) έχει τη δυνατότητα, μετά τα 83MHz, να αυξάνει ένα-ένα τα MHz μέχρι τα 200!

ΠΡΙΝ ΝΑ ΞΕΚΙΝΗΣΕΤΕ

Για ένα επιτυχημένο overclocking θα πρέπει να έχετε πλήρη γνώση της ποιότητας των περιφερειακών σας, όπως οι μνήμες (θα πρέπει να είναι PC-100) και οι κάρτες γραφικών-ήχου, καθώς αν είναι χαμηλής ποιότητας υπάρχει κίνδυνος να πάθουν ανεπανόρθωτη ζημιά. Ακόμα, περιφερειακά όπως SCSI controllers, κάρτες δικτύου και λιγότερο οι κάρτες γραφικών AGP είναι αρκετά ευαίσθητα σε τέτοιου είδους ενέργειες. Γι' αυτό καλό θα ήταν να ξεκινήσετε το overclocking σταδιακά και να μην το παρακάνετε βάζοντας έναν επεξεργαστή αμέσως από τα 300MHz να λειτουργήσει στα 400 και 450MHz, αν δεν θέλετε να χάσετε κάποιο ή κάποια από τα προαναφερόμενα περιφερειακά σας. Ακόμα, προτού προβείτε σε οποιαδήποτε αλλαγή, εξασφαλίστε όσο το δυνατόν καλύτερη ψύξη για τον επεξεργαστή, βάζοντας μεγαλύτερη ψύκτρα. Μπορείτε να προσθέσετε ψύκτρα στο εσωτερικό του υπολογιστή σας όπως και στην κάρτα γραφικών (στις AGP περισσότερο), αφού το overclocking ανεβάζει τη θερμοκρασία, που είναι ο χειρότερος εχθρός για την υγεία τους. Εχοντας εξασφαλίσει την κατάλληλη ψύξη, πρέπει να μάθετε πώς είναι χρονισμένος ο επεξεργαστής σας (bus speed και multi-



Ενα από τα καλύτερα και σταθερότερα mainboards για overclocking, με τη μεγαλύτερη γκάμα σε bus speeds.

plier). Το bus speed μπορείτε να το δείτε από τον τύπο του επεξεργαστή (66MHz για Celeron και Pentium MMX, 100MHz για Pentium II-III). Οσον αφορά στον multiplier, αυτό φαίνεται από τη συχνότητα του επεξεργαστή. Για παράδειγμα, ο multiplier ενός Celeron με ταχύτητα 400MHz είναι 6 (6x66 = 400), ενώ των PII και PIII ο multiplier είναι 4 (4x100 = 400).

Η ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ

Αρχικά ανεβάστε το bus speed από το BIOS (για τα jumperless mainboards) στην αμέσως επόμενη τιμή, χωρίς να πειράξετε τον πολλαπλασιαστή, γιατί η Intel φρόντισε να τον "κλειδώσει" στους PII, Celeron και PIII και έτσι δεν μπορείτε να τον ανεβάσετε αλλά ούτε να τον κατεβάσετε. Ενα άλλο σημείο που πρέπει να προσέξετε είναι η ταχύτητα της κάρτας γραφικών AGP. Το AGP bus έχει ταχύτητα 66MHz, με αποτέλεσμα το AGPCLK/CPUCLK (bus speed AGP/bus speed CPU) να είναι 1/1 όταν υπάρχει Celeron επεξεργαστής, κάτι που σημαίνει ότι το bus speed του επεξεργαστή είναι το ίδιο με αυτό της AGP. Σε περίπτωση που κάνετε overclocking ή τοποθετήσετε επεξεργαστή με bus speed άνω των 66MHz, για να αποφύγετε ανεπανόρθωτες ζημίες στην κάρτα γραφικών θα πρέπει να βάλετε το AGPCLK/CPUCLK 2/3, δηλαδή το AGP bus speed να είναι ίσο με το bus speed της CPU, αλλά να διαιρείται 2 φορές με το 3.

Οσον αφορά στους κάτοχους παλιών Pentium και Pentium MMX, δεν υπάρχει λόγος ανησυχίας για το θέμα του κλειδωμένου πολλαπλασιαστή. Μπορεί ωστόσο να δυσκολευτούν λίγο, αφού τα mainboards που ταιριάζουν σε αυτούς τους επεξεργαστές έχουν jumpers ή dip switches (μικροί διακόπτες ανάλογοι των jumpers) που αλλάζουν τη συχνότητα λειτουργίας του

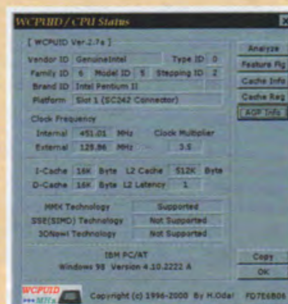
ΠΑΙΖΟΝΤΑΣ ΜΕ... ΤΟΝ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗ ΣΑΣ!



1 Με το SoftFSB διαλέγετε το mainboard που έχετε και ανεβάζετε το bus speed μέσα από τα Windows. Σε αυτή την περίπτωση το bus speed από 129MHz...

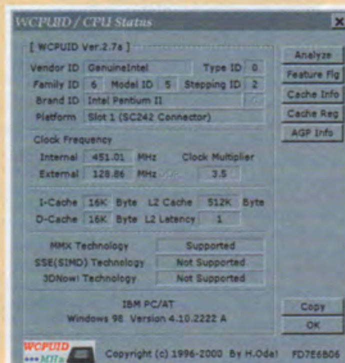


2 ...γίνεται 133MHz. Ο επεξεργαστής είναι ένας PII 350MHz, με mainboard Abit BX6 Revision 2.0, και εξακολουθεί να είναι σταθερός ακόμα και σε αυτή τη συχνότητα.

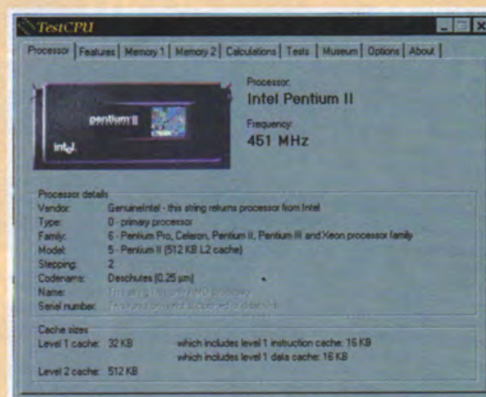


3 Με το WCPU/ID βλέπετε τα χαρακτηριστικά του επεξεργαστή σας.

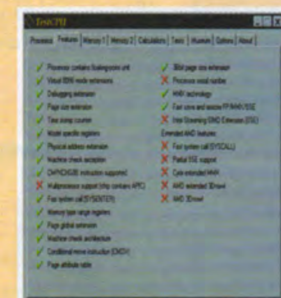




4 Επιλέγοντας το AGP info βλέπετε τα χαρακτηριστικά του AGP.



5 Το TestCPU είναι ένα πολύ καλό πρόγραμμα για να δείτε τη συχνότητα του επεξεργαστή σας.



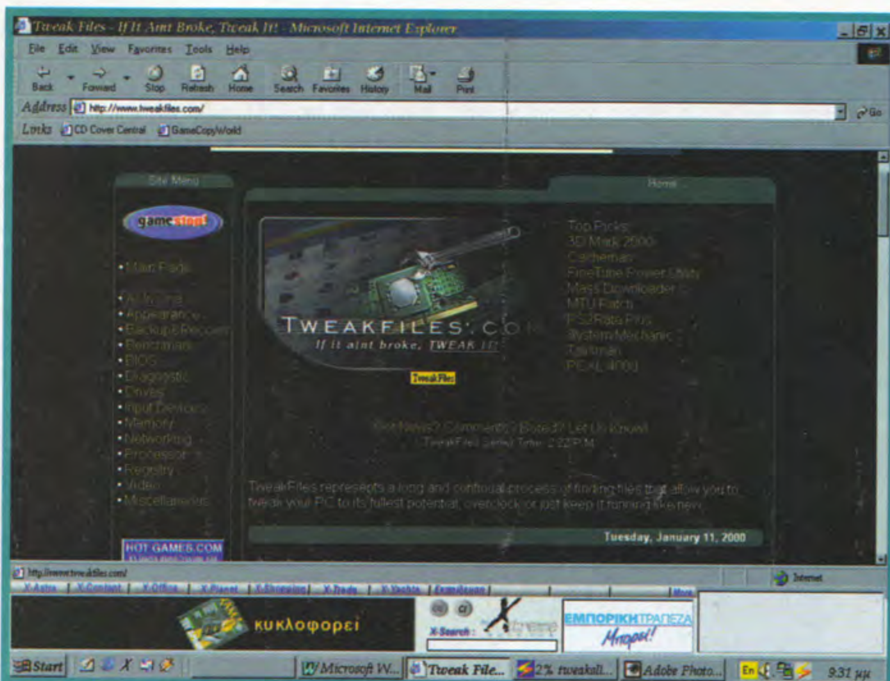
6 Ακόμα, στην καρτέλα "Features" μπορείτε να δείτε τα χαρακτηριστικά του.



7 Μία πολύ καλή προσθήκη στο TestCPU είναι ένα αρχείο με 45 επεξεργαστές και τα τεχνικά χαρακτηριστικά τους.



8 Το DimmID είναι ένα καλό πρόγραμμα για να δείτε τα τεχνικά χαρακτηριστικά της μνήμης σας.

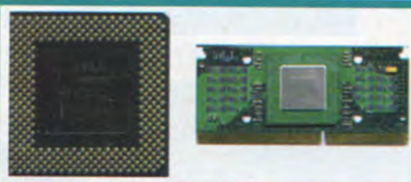


Η αρχική σελίδα του site Tweakfiles στο Internet, στην οποία θα βρείτε αρκετά χρήσιμα προγράμματα για overclocking.

επεξεργαστή. Ετσι, λοιπόν, θα πρέπει να ανοίξουν το κάλυμμα του υπολογιστή και, με τη βοήθεια του manual, να εντοπίσουν τις θέσεις των jumpers ή των dip switches, τα οποία βρίσκονται συνήθως κοντά στον επεξεργαστή. Για καλύτερη απόδοση του συστήματος στους συγκεκριμένους επεξεργαστές καλύτερα θα είναι να κατεβάσετε τον πολλαπλασιαστή και να αυξήσετε το bus speed. Ενας επεξεργαστής, επί παραδείγματι 233MHz, χρονισμένος με bus speed στα 66MHz και με πολλαπλασιαστή 3 (66x3 = 233MHz), καλό θα ήταν να χρονιστεί σε 75MHz για το bus speed και 2,5 για τον πολλαπλασιαστή (75 x2,5 = 225MHz). Η ταχύτητα του επεξεργαστή μπορεί να είναι μικρότερη, αλλά τα περιφερειακά αναγκάζονται να τρέξουν με μεγαλύτερη ταχύτητα και έτσι θα έχετε ένα συνολικά πιο γρήγορο PC.



Αριστερά διακρίνεται ο επεξεργαστής PLGA και δεξιά ο OLGA. Ο πρώτος χρησιμοποιείται για τους PII μέχρι τα 400MHz, ενώ ο δεύτερος για τους PII και PIII από τα 450MHz και άνω. Η διαφορά τους είναι ότι ο OLGA, λόγω του σχεδιασμού, αερίζεται καλύτερα και γι' αυτό χρησιμοποιείται στους επεξεργαστές με μεγαλύτερη συχνότητα.



Ο πυρήνας των Celeron είναι ο ίδιος με αυτόν των PII και PIII, με τη διαφορά ότι οι πρώτοι χρησιμοποιούν διαφορετικού τύπου L2 Cache memory, με συνέπεια τη μεγαλύτερη αντοχή τους στο "πουσάρισμα". Δεξιά ο Celeron στην έκδοση SEPP και αριστερά στην έκδοση PPGA.

Για τους κατόχους των επεξεργαστών Celeron τα πράγματα είναι πιο ευοϊκά, διότι οι συγκεκριμένοι επεξεργαστές είναι περισσότερο φιλικοί με το overclocking λόγω της διαφορετικής Level 2 cache memory (μνήμη δευτέρου επιπέδου) που έχουν. Η μνήμη αυτή είναι πολύ ευαίσθητη στις μεγάλες θερμοκρασίες, με αποτέλεσμα το bus speed του Celeron να μπορεί να πάρει πολύ μεγαλύτερες τιμές από αυτές των PII και PIII.

Μόλις ορίσετε την ταχύτητα του υπολογιστή σας, κλείστε το κάλυμμά του ή κάνετε save τις ρυθμίσεις στο BIOS και βάλτε τον σε λειτουργία. Αν κάνει boot ο υπολογιστής, περάσει το POST (Power On Self Test) και προχωρήσει στα Windows, σχεδόν έχετε τελειώσει. Αν λειτουργήσει κανονικά, καλό θα ήταν να "τρέξετε" διάφορα προγράμματα και benchmarks που είναι "βαριά" για τον επεξεργαστή, για να βεβαιωθείτε ότι είναι σταθερός, χωρίς "κρεμάσματα" και "κολλήματα" στα Windows. Αν όλα πάνε καλά και δείτε πως για μία εβδομάδα δεν έχει προκληθεί κανένα πρόβλημα κατά τη λειτουργία του υπολογιστή με την καινούρια συχνότητα, τότε έχετε επιτύχει ένα σωστό overclocking.

TROUBLESHOOTING

Αν διαπιστώσετε κατά τη χρήση του υπολογιστή σας ότι, μετά το overclocking, άρχισαν διάφορα περίεργα φαινόμενα, όπως ξαφνικό reboot, πάγωμα των Windows, συχνή εμφάνιση "μπλε οθονών", τερματισμός προγραμμάτων ή παιχνιδιών, περίεργα μηνύματα όπως "Illegal operation", "Protection Fault", σημαίνει πως κάτι δεν πάει καλά. Προτού σκεφτείτε όμως να χαμηλώσετε την ταχύτητα του επεξεργαστή, ρίξτε μια ματιά στο BIOS και αυξήστε τα nanoseconds της μνήμης από 60 σε 70, προσθέστε "wait states" και αυξήστε το SDRAM CAS Latency, για να μειωθεί η ταχύτητα της μνήμης. Μπορείτε ακόμα να κάνετε disable την L2 Cache, όπως και να μειώσετε την ταχύτητα του σκληρού δίσκου, κατεβάζοντας το PIO mode από 4 σε 3 ή 2. Ολα αυτά όμως παίζουν ρόλο στη συνολική απόδοση του υπολογιστή, οπότε αν μειωθούν αυτά, ταυτόχρονα μειώνεται η απόδοσή του.

Τέλος, αν έχετε δοκιμάσει όλα τα παραπάνω και δεν γίνεται τίποτα, τότε πολύ απλά το PC σας δεν αντέχει το overclocking, οπότε επαναφέρετε τον επεξεργαστή στην αρχική συχνότητά του.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Με το overclocking επωφελείστε δύο σημαντικών πραγμάτων: αύξησης της ταχύτητας του υπολογιστή και χρημάτων. Το μειονέκτημα της τεχνικής αυτής είναι η μείωση του μέσου όρου ζωής του επεξεργαστή, επειδή αναγκάζεται να λειτουργήσει πιο γρήγορα, με συνέπεια να θερμαίνεται αρκετά.

Το σωστό overclocking γίνεται συντηρητικά, αυξάνοντας σταθερά την ταχύτητα του επεξεργαστή. Αν από την αρχή δεν μπορεί να λειτουργήσει με τη συχνότητα που ορίσατε, θα παρουσιάσει γρήγορα κάποιο πρόβλημα, ενώ το χειρότερο που μπορεί να συμβεί είναι να μην ανοίξει ο υπολογιστής.

Καλή επιτυχία.



Ο Pentium III σε όλο το μεγαλείο του. Ο καλύτερος PIII για overclocking είναι ο 450MHz, που μπορεί να φτάσει και τα 600MHz.

WEB CAM GO MONITOR

Παρακολούθηση χώρου μέσα από το PC

Οι Web cameras έχουν εξελιχθεί σε μεγάλο βαθμό τον τελευταίο καιρό. Η όλο και μεγαλύτερη εξάπλωση του USB προτύπου και η μείωση των τιμών έχουν φέρει τις κάμερες αυτές πολύ κοντά στο χρήστη. Μάλιστα, καθώς επιτρέπουν τόσο videoconferencing όσο και capture βίντεο και φωτογραφιών, είναι ένα πολύτιμο εργαλείο για πολλούς χρήστες.

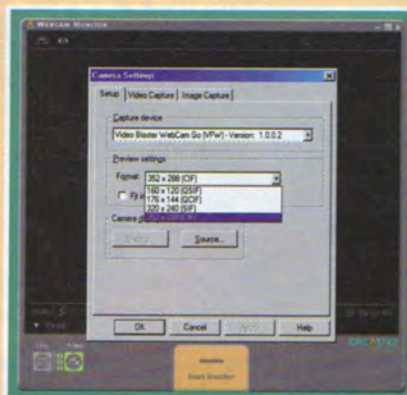
Του Δημήτρη Καρέτσου
dimcar@compulink.gr

Πολλές εταιρίες έχουν παρουσιάσει μοντέλα, μεταξύ των οποίων και η Creative Labs, η τελευταία υλοποίηση της οποίας αποτελεί ό,τι πιο ενδιαφέρον υπάρχει στο συγκεκριμένο χώρο. Η WebCam Go είναι μία κάμερα με πολλές δυνατότητες, καθώς πέρα από τις συνήθεις λειτουργίες μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως φωτογραφική μηχανή. Οταν αποσυνδεθεί από το USB έχει τη δυνατότητα να τραβάει φωτογραφίες σε ανάλυση 640x480, τις οποίες αποθηκεύει στη μνήμη που διαθέτει. Στη συνέχεια και όταν ξανασυνδεθεί στο PC μέσω του USB, οι φωτογραφίες μεταφέρονται στον υπολογιστή.

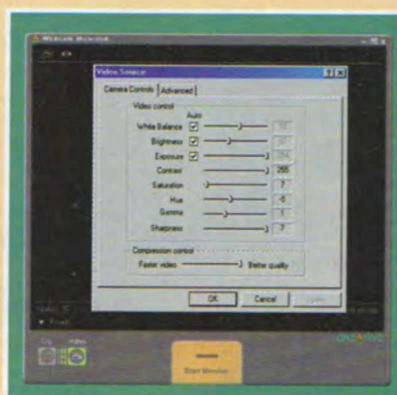


Η συγκεκριμένη λειτουργία είναι αρκετά χρήσιμη, αλλά ακόμα πιο χρήσιμο για πολλούς είναι το software που συνοδεύει τη συσκευή αυτή. Το WebCam monitor είναι ένα πρόγραμμα που επιτρέπει την παρακολούθηση χώρου μέσω του υπολογιστή και της WebCam Go. Πρόκειται για ένα πολύ δυνατό πρόγραμμα, που κάλλιστα θα μπορούσε να είναι εμπορικό και να πωλείται ξεχωριστά. Οι πολλές επιλογές που διαθέτει σε συνδυασμό με τις ικανότητες που προσφέρει η κάμερα καθιστούν το πακέτο μία άριστη αγορά.

ΕΓΚΑΘΙΣΤΩΝΤΑΣ ΤΟ WEBCAM MONITOR



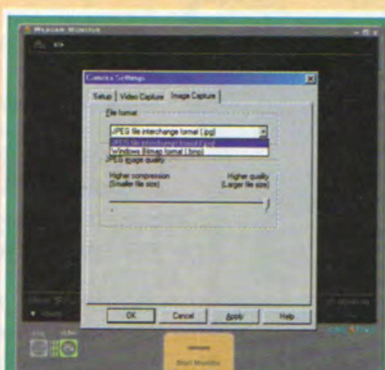
1 Η βασική οθόνη ρυθμίσεων του προγράμματος. Από εδώ επιλέγεται η ανάλυση που θα χρησιμοποιήσουμε.



2 Στη συνέχεια ρυθμίζουμε τα επιμέρους χαρακτηριστικά για να φτάσουμε στο επιθυμητό οπτικό αποτέλεσμα.



3 Συνεχίζουμε και επιλέγουμε τη μέθοδο συμπίεσης, το χρόνο που θα διαρκεί η καταγραφή του βίντεο καθώς και τα fps.



4 Τέλος, επιλέγουμε το format το οποίο θα χρησιμοποιείται για την αποθήκευση των φωτογραφιών.

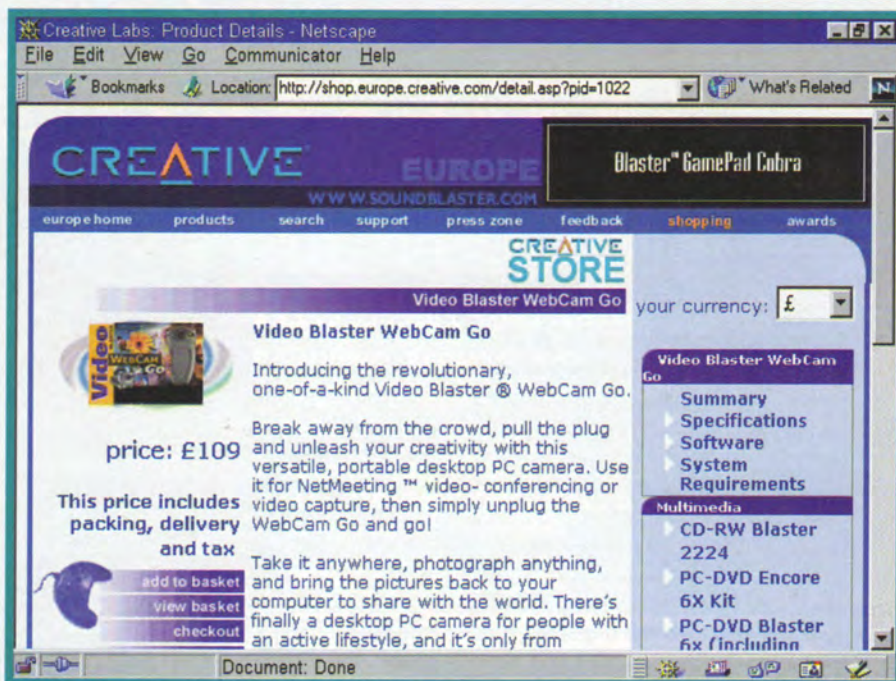
Πρέπει να επισημάνουμε, όμως, ότι η χρήση του WebCam monitor απαιτεί ιδιαίτερη προσοχή, καθώς οι πολλές παράμετροι μπορεί να μπερδέψουν τον απλό χρήστη.

Η ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΚΑΙ ΤΑ ΠΡΩΤΑ ΒΗΜΑΤΑ

Η εγκατάσταση του προγράμματος είναι απλή, καθώς δεν χρειάζεται η παραμικρή επέμβαση από το χρήστη. Μόλις ολοκληρωθεί, εκκινούμε το πρόγραμμα και περιμένουμε να εμφανιστεί η εικόνα που παράγει η κάμερα. Πρέπει να σημειώσουμε ότι, όταν θελήσουμε να χρησιμοποιήσουμε το συγκεκριμένο πρόγραμμα σε συνδυασμό με την κάμερα σε χώρο που δεν φωτίζεται αρκετά, το αποτέλεσμα δεν είναι ιδιαίτερα ικανοποιητικό. Συνιστάται η χρήση κάποιας πηγής φωτός, έστω και μικρής, ώστε να μπορεί η κάμερα να λειτουργήσει με ικανοποιητικό αποτέλεσμα.

Μόλις εκκινήσει το πρόγραμμα, εμφανίζεται το παράθυρο με το video. Πάνω αριστερά υπάρχουν δύο εικονίδια, εκ των οποίων το ένα αναφέρεται στις ρυθμίσεις της κάμερας και το άλλο σε αυτές που αφορούν στην παρακολούθηση.

Το πρώτο μέλημά μας είναι να ρυθμίσουμε σωστά την κάμερα, ώστε να έχουμε την καλύτερη ποιότητα στο παραγόμενο βίντεο. Επιλέγοντας το πρώτο εικονίδιο, εμφανίζεται ένα νέο παράθυρο που περιλαμβάνει αρκετές επιλογές. Πρωταρχική ρύθμιση είναι φυσικά αυτή της ανάλυσης που θα χρησιμοποιείται από την κάμερα. Μεταξύ πολλών επιλογών που υπάρχουν, η υψηλότερη ανάλυση είναι πάντα η καλύτερη και αυτή επιλέγουμε. Μπορούμε μάλιστα, αν θέλουμε, να κάνουμε stretch το βίντεο ώστε να καταλαμβάνει ολόκληρο το ανοιχτό παράθυρο. Στη συνέχεια, επιλέγουμε να τροποποιήσουμε

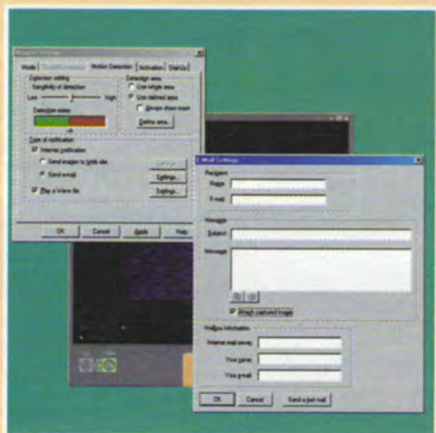




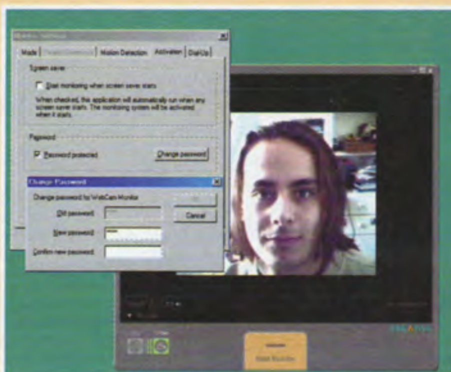
5 Επιλέγουμε το Motion detection mode, ώστε να ενεργοποιηθεί η παρακολούθηση.



6 Οι ρυθμίσεις που έχουμε να κάνουμε είναι πολλές. Η ευαισθησία της κάμερας στην κίνηση είναι μία βασική ρύθμιση. Ο καθένας προσαρμόζει τις ανάγκες του, κάνοντας δοκιμές.



7 Υπάρχει επιλογή για να σταλούν οι φωτογραφίες που έχουν τραβηχτεί σε κάποιο e-mail, ενώ ταυτόχρονα παίζει ένας δυνατός ήχος, που θα τρομάξει τον πιθανό εισβολέα.



8 Όταν ενεργοποιηθεί η παρακολούθηση, καλό είναι να θέσουμε έναν κωδικό ασφαλείας, ώστε να μην μπορεί κάποιος άσχετος να διακόψει το πρόγραμμα.

τις επιπλέον παραμέτρους της κάμερας, ώστε να βελτιωθεί ακόμα περισσότερο η εικόνα. Επιλέγοντας το μενού source, εμφανίζεται ακόμη ένα παράθυρο, μέσω του οποίου έχουμε τη δυνατότητα να τροποποιήσουμε τα επιμέρους χαρακτηριστικά της κάμερας. Κάποιες επιλογές έχουν ένα κουτάκι για αυτόματη ρύθμιση, η οποία αποδίδει πάντα καλύτερα. Οι υπόλοιπες επιλογές ρυθμίζονται χειροκίνητα σύμφωνα με τις απαιτήσεις του χρήστη.

Φεύγοντας από το υπομενού Setup, επιλέγουμε το Video capture, όπου γίνονται κάποιες ρυθμίσεις για το βίντεο που θα γίνει capture, όταν παρατηρηθεί κίνηση από το πρόγραμμα. Από εδώ ρυθμίζουμε το frame rate, το χρόνο του capture, αν θα γίνεται και capture ήχου καθώς και, το σημαντικότερο όλων, τη μέθοδο συμπίεσης που θα χρησιμοποιείται. Η συμπίεση είναι απαραίτητη, γιατί ένα αρχείο *.avi, διάρκειας 10 δευτερολέπτων, σε ανάλυση 352x288 χωρίς συμπίεση απαιτεί 28MB στο δίσκο. Η συμπίεση είναι απαραίτητη, ωστόσο χρειάζεται προσοχή η επιλογή του codec που θα χρησιμοποιηθεί. Τέλος, η τρίτη και τελευταία επιλογή για τις ρυθμίσεις της κάμερας έχει να κάνει με το format και την ποιότητα της εικόνας που θα γίνεται grab. Ο χρήστης επιλέγει μεταξύ *.bmp και *.jpg format, με το πρώτο να υπερτερεί σε ποιότητα και το δεύτερο σε χώρο.

ΠΑΡΑΚΟΛΟΥΘΩΝΤΑΣ ΕΝΑΝ ΧΩΡΟ

Εφόσον έχουν γίνει σωστά οι ρυθμίσεις της κάμερας, επόμενο βήμα είναι να τοποθετήσουμε τη συσκευή στο χώρο που θέλουμε να παρακολουθούμε και να κάνουμε τις κατάλληλες ρυθμίσεις. Αρχικά, έχουμε να επιλέξουμε αν θέλουμε να γίνεται συνεχής παρακολούθηση χώρου και να καταγράφεται βίντεο όταν γίνει αντιληπτή μία κίνηση ή αν θέλουμε σε τακτά χρονικά διαστήματα, ανεξαρτήτως κίνησης, να γίνεται φωτογράφηση του χώρου. Η πρώτη επιλογή χρησιμοποιείται περισσότερο σε χώρους όπου συνήθως δεν παρατηρείται κίνηση, ενώ η δεύτερη σε χώρους όπου η κίνηση είναι συχνή και απλώς είναι αναγκαία η τήρηση αρχείου με εικόνες για το ποιος κινείται.

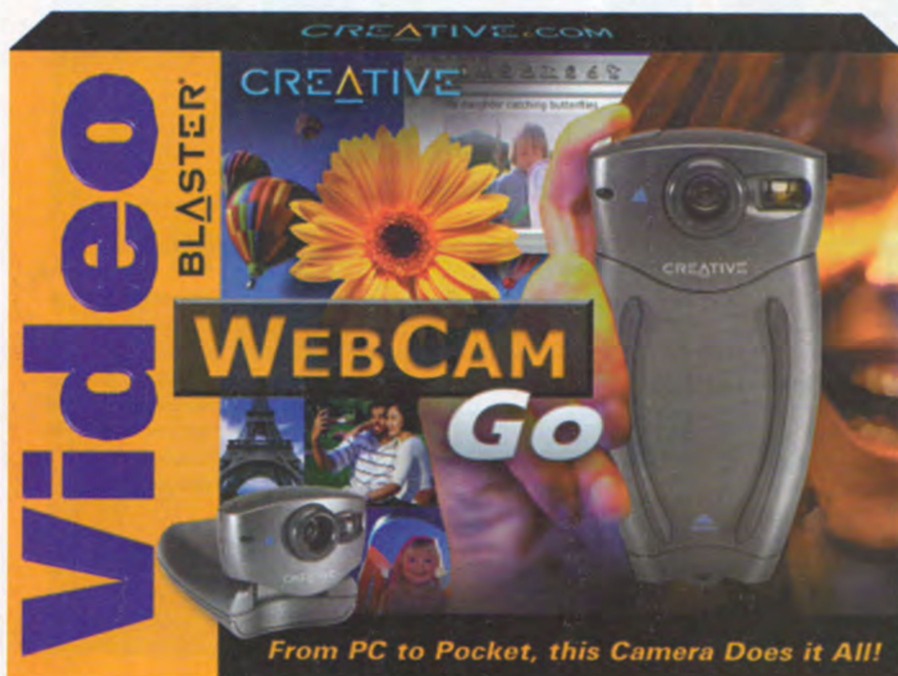


Επιλέγοντας την παρακολούθηση κίνησης, μας δίνεται η δυνατότητα ρύθμισης του χρονικού ορίου που θα τηρείται, μετά το οποίο θα γίνεται καταγραφή βίντεο, όταν γίνεται αντιληπτή κίνηση. Η αρχική ρύθμιση είναι τα 3 δευτερόλεπτα, αλλά η καλύτερη λύση είναι φυσικά το 1 δευτερόλεπτο. Συνεχίζοντας, το πρόγραμμα μας προσφέρει πληθώρα επιλογών που αφορούν στην ευαισθησία της κάμερας στην κίνηση. Μέσα από δύο μπάρες ο χρήστης ρυθμίζει την ευαισθησία και στη συνέχεια επιλέγει το χώρο μέσα στο οπτικό πεδίο της κάμερας όπου θα γίνεται ανίχνευση κίνησης. Αν, για παράδειγμα, ο χώρος που καλύπτει η κάμερα είναι μεγάλος, αλλά μόνο σε ένα σημείο είναι πιθανό να παρατηρηθεί κίνηση, το πρόγραμμα μπορεί να αναζητά κίνηση στο συγκεκριμένο χώρο.

Ακόμα μία επιλογή είναι αυτή της αναπαραγωγής ήχου. Οταν ενεργοποιηθεί το απαραίτητο μποξάκι, το πρόγραμμα θα παίξει τον προεπιλεγμένο ήχο όταν γίνει αντιληπτή κάποια κίνηση. Ακόμα, σε αυτή την περίπτωση, υπάρχει η δυνατότητα αποστολής μέσω e-mail της εικόνας που έχει τραβηχτεί. Πρέπει, ωστόσο, να έχει επιλεγεί από πριν το άτομο στο οποίο θα αποσταλεί το e-mail μέσα από την αντίστοιχη επιλογή. Ακόμα μία δυνατότητα που σχετίζεται με το Internet είναι αυτή της αποστολής των εικόνων σε μία προκαθορισμένη ιστοσελίδα. Σε αυτή την περίπτωση, το πρόγραμμα αποστέλλει και το απαραίτητο HTML αρχείο, ώστε άμεσα να εμφανιστεί η σελίδα στο Δίκτυο. Μάλιστα, υπάρχουν αρκετές έτοιμες σελίδες, αλλά ο χρήστης μπορεί να έχει κατασκευάσει μία δική του στην οποία θα προσαρμοστούν οι εικόνες και θα ανέβουν στον server.

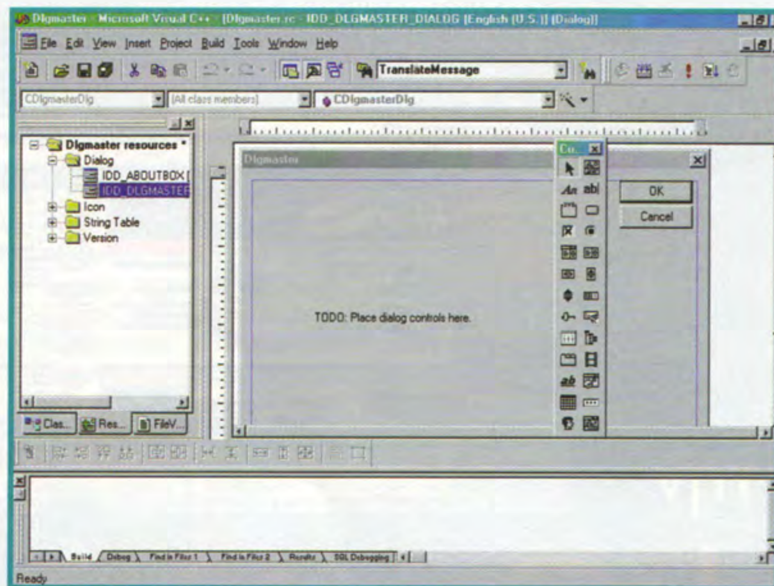
Εφόσον ολοκληρωθεί το ανωτέρω βήμα, μένουν ελάχιστα βήματα μέχρι να ολοκληρωθεί η διαδικασία και να είμαστε έτοιμοι να παρακολουθήσουμε κάθε χώρο. Μία τελευταία δυνατότητα είναι αυτή της εκκίνησης της παρακολούθησης μόλις ενεργοποιηθεί ο screen saver των Windows. Επίσης, μπορούμε να επιλέξουμε έναν κωδικό ασφαλείας, ο οποίος θα μας ζητείται κάθε φορά που θέλουμε να διακόψουμε την παρακολούθηση, ώστε αυτό να μην μπορεί να γίνει από οποιοδήποτε άτομο. Η τελευταία ρύθμιση που απομένει είναι αυτή για τη σύνδεση με το Internet. Το πρόγραμμα χρησιμοποιεί την υπάρχουσα dial-up connection. Αν υπάρχει μόνιμη σύνδεση, δεν χρειάζονται περισσότερες ρυθμίσεις.

Η προαναφερόμενη διαδικασία θα φανεί χρήσιμη σε πολλούς κατόχους υπολογιστών. Αν και υπάρχουν πολλά προγράμματα που παρέχουν τις ανωτέρω υπηρεσίες, το πρόγραμμα της Creative Labs είναι πλήρες, πολύ δυνατό και παρέχεται δωρεάν με την κάμερα, καθιστώντας το όλο πακέτο μια πολύ προκλητική αγορά. Καλή τύχη σε όλους τους επίδοξους ντεντέκτιβ!



ΜΑΘΕΤΕ ΤΗ VISUAL C++ 6.0

Controls & Dialogs



Το πρώτο dialog μας και η Control bar.

Οσοι ασχολείστε με τη Visual Basic σίγουρα θα έχετε διαπιστώσει τη χρησιμότητα των στοιχείων ελέγχου καθώς και των dialog windows. Οι φορτωμένες με ευκολίες φόρμες, όμως, δεν είναι προνόμιο μόνο της VB. Στο τεύχος αυτό θα δείτε πώς μπορείτε να δανειστείτε visual controls για να εμπλουτίσετε τις φόρμες της εφαρμογής σας.

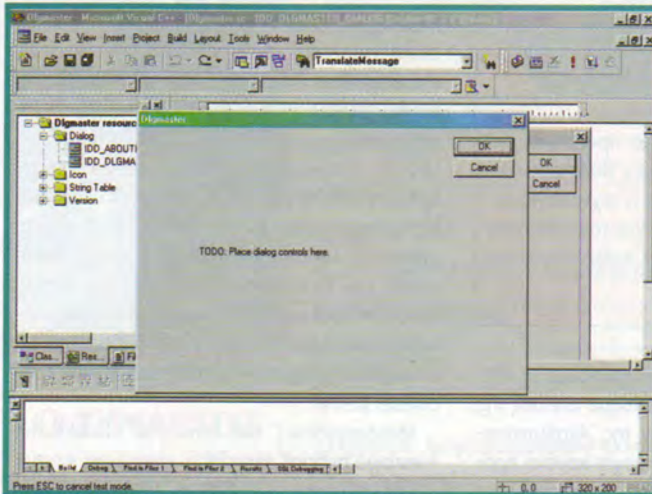
Του Βαγγέλη Αλευρίτη

Για ακόμα μία φορά θα ανατρέξουμε στον AppWizard και, με τη γνωστή από τα προηγούμενα τεύχη διαδικασία, θα χτίσουμε ένα dialog based project. Επιλέγουμε διαδοχικά "File", "New Ctrl-N", διαλέγουμε τον "MFC AppWizard (exe)" και δίνουμε για Project Name "Dlgmaster". Στο Step 1 κάνουμε click στο "Dialog based", ενώ προσέχουμε στο Step 2 να είναι checked η επιλογή ActiveX Controls. Στα υπόλοιπα Steps αφήνουμε τις default ρυθμίσεις. Ηδη πρέπει να βλέπουμε μπροστά μας μια φόρμα όπως αυτές τις Visual Basic καθώς και μία toolbar με μερικά από τα βασικότερα controls. Είμαστε έτοιμοι να ξεκινήσουμε την κατασκευή του πρώτου μας dialog πλαισίου. Οπως ίσως θα έχετε ήδη παρατηρήσει, οι dialog φόρμες είναι ιδιαίτερα διαδεδομένες σε κάθε είδους εφαρμογή, καθώς παρέχουν την ιδανική πλατφόρμα για την ένταξη ActiveX Controls στο πρόγραμμά μας.

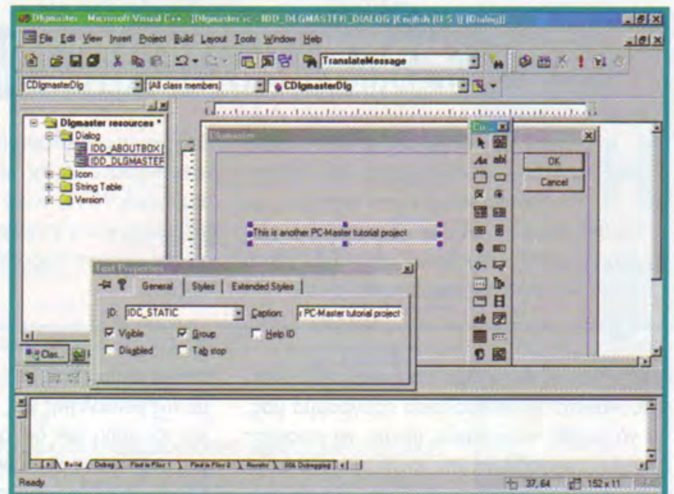
ΕΞΕΡΕΥΝΩΝΤΑΣ...

Στο παράθυρο Dlgmaster resources, που βρίσκεται αριστερά στην οθόνη, έχει προστεθεί ο φάκελος "Dialog". Εκεί μέσα υπάρχουν δύο resources, τα IDD_ABOUTBOX και IDD_DLGMASTER_DIALOG. Κάνοντας διπλό κλικ σε κάποιο από αυτά, εμφανίζεται δεξιά η αντίστοιχη φόρμα. Ας ξεκινήσουμε από το IDD_DLGMASTER_DIALOG, μια απλή φόρμα με δύο buttons (OK, Cancel) και ένα στατικό κείμενο. Για να δούμε σε λειτουργία μια φόρμα υπάρχουν δύο τρόποι. Ο πρώτος είναι να επιλέξουμε από το μενού "Build" την επιλογή "Execute Dlgmaster.exe". Με αυτό τον τρόπο το πρόγραμμά μας θα τρέξει κανονικά και θα έχουμε την ευκαιρία να δοκιμάσουμε τα πάντα στην πράξη. Αν, πάλι, κρίνουμε κάτι τέτοιο περιττό, μπορούμε να δοκιμάσουμε μια μεμονωμένη φόρμα με τη βοήθεια της πολύτιμης λειτουργίας "Test", που παρέχεται από τη Visual C++ 6.0. Τη λειτουργία αυτή θα βρούμε με τη μορφή ενός διακόπτη στην Dialog bar. Σε περίπτωση που έχουμε ελέγξει εξονυχιστικά την οθόνη μας αλλά διακόπτη δεν βλέπουμε, προτού αρχίσουμε να "στολίζουμε" λεκτικά το περιοδικό και τη VC++, φροντίζουμε να έχουμε ενεργοποιημένη την Dialog bar, κάνοντας δεξί κλικ κάπου στον κενό χώρο (π.χ. δίπλα από το κεντρικό μενού) και τσεκάροντας την παράμετρο "Dialog". Μπορούμε επίσης να προσπελάσουμε την εν λόγω λειτουργία πατώντας Ctrl+T ή ανατρέχοντας στην επιλογή "Layout" του κεντρικού μενού.

Δοκιμάζουμε, επομένως, το dialog που έχει δημιουργηθεί και παρατηρούμε πως είναι μάλλον φτωχό σε περιεχόμενο! Στην ερώτηση "πώς μπορώ να εμπλουτίσω το ψυχρό αυτό κενό;" έρχεται να απαντήσει η Control bar, μία toolbar με τα πιο διαδεδομένα visual controls. Καταρχήν, ας ξεφορτωθούμε το καθοδηγητικό στατικό κείμενο του Wizard. Κάνουμε αριστερό κλικ πάνω στο κείμενο "TODO: Place dialog controls here." και πατάμε το πλήκτρο Delete στο πληκτρολόγιο. Ως διά μαγείας, το ενοχλητικό μήνυμα αποτελεί παρελθόν! Αντί για αυτό θα δημιουργήσουμε ένα δικό μας. Από την Control bar διαλέγουμε το control "Static Text" (δεύτερη γραμμή και πρώτη στήλη). Αμέσως μόλις ο κέρσορας έρχεται σε επαφή με την επιφάνεια του dialog, μετατρέπεται σε στόχο. Ετσι, μπορούμε με πατημένο το mouse button να "ζωγραφίσουμε" το πλαίσιο του κειμένου μας, ακριβώς όπως σε οποιοδήποτε σχεδιαστικό πρόγραμμα. Μόλις σχεδιάσουμε ένα ορθογώνιο πλαίσιο κάπου στο κέντρο της οθόνης, μπορούμε εύκολα να του κάνουμε επαναδιαστασιολόγηση ("resize" στα ελληνικά!) καθώς και να το μετακινήσουμε. Αφού, έπειτα από επίπονη σκέ-



Η λειτουργία Test στην πράξη.



Μεταβάλλοντας τα Properties του Static Text.

ψη, αποφασίσουμε την ιδανική θέση για το κειμενό μας, κάνουμε δεξί κλικ και επιλέγουμε "Properties". Για caption δίνουμε την εμπνευσμένη, πρωτότυπη και επεξηγηματική... "This is another 'PC-Master' tutorial project". Οπως θα έχετε καταλάβει, από το Text Properties ρυθμίζονται όλες σχεδόν οι παράμετροι του κειμένου που εισαγάγαμε, από τη στοίχιση μέχρι το περιθώριο.

ΚΑΘΕ ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΕΧΕΙ ΤΟ "ΚΟΥΜΠΙ" ΤΗΣ!

Εκτός από το Static Text, στην Control Bar υπάρχουν άλλα 17 controls. Στην πλειονότητά τους, είναι απαραίτητα σε οποιοδήποτε πρόγραμμα Visual. Το Command Button, για παράδειγμα, είναι ένα από τα πιο συνηθισμένα στοιχεία σε μια εφαρμογή Windows. Στη φόρμα μας υπάρχουν δύο buttons, το OK και το Cancel. Και τα δύο έχουν την ίδια λειτουργία: προκαλούν τον τερματισμό του προγράμματος. Ας φτιάξουμε ένα τρίτο button, ακριβώς κάτω από το Cancel.

Στην κάθετη control bar επιλέγουμε το button control (τρίτη γραμμή, δεύτερη στήλη) και σχεδιάζουμε το νέο πλήκτρο στην επιθυμητή θέση. Ανατρέχουμε στα Properties του με δεξί κλικ πάνω του. Από εκεί αλλάζουμε το caption σε "Message". Για να επισυνάψουμε κώδικα στο καινούριο button μας, κάνουμε διπλό κλικ πάνω του ή επικαλούμαστε τον Class Wizard (αν έχουμε αγοράσει τα προηγούμενα τεύχη του "PC Master" και έχουμε συμφιλιωθεί με αυτόν!). Ας προτιμήσουμε προς το παρόν το σύντομο και εύκολο δρόμο του διπλού κλικ. Εμφανίζεται ένα παράθυρο δημιουργίας μιας νέας συνάρτησης, της OnButton1. Αν δεν έχουμε κάποια προκατάληψη με το προτεινόμενο όνομα, το αφήνουμε ως έχει και πατάμε OK.

Πρώτα, όμως, παρατηρούμε ότι η συνάρτησή μας θα ενεργοποιείται με απλό κλικ του χρήστη πάνω στο button. Το καταλαβαίνουμε αυτό επειδή κάτω από τον τίτλο του χειριστηρίου μας αναφέρεται ως default message το BN_CLICKED. Σε περίπτωση που επιθυμούσαμε το πάτημα του button να απαιτούσε διπλό κλικ, θα έπρεπε να καταφύγουμε στον αναλυτικότερο Class Wizard και να ορίσουμε ως message ενεργοποίησης το BN_DOUBLECLICKED.

Η συνάρτηση-χειριστήριο του πλήκτρου μας είναι έτοιμη και δεν μένει παρά να προσθέσουμε τον επιθυμητό κώδικα. Το μόνο που θα εισαγάγουμε είναι ένα ενημερωτικό Message Box. Φροντίζουμε, επομένως, το τέλος του αρχείου DlgmasterDlg.cpp να δείχνει κάπως έτσι:

```
void CDlgmasterDlg::OnButton1()
{
// TODO: Add your control notification
   handler code here
MessageBox ("You have just clicked the
   message button!","PC MASTER");
}
```

Τρέχουμε το πρόγραμμα και πατάμε το button που φτιάξαμε. Εμφανίζεται το Message Box, και μάλιστα με τον τίτλο παραθύρου που καθορίσαμε εμείς με τη δεύτερη παράμετρο "PC MASTER". Είμαστε πλέον ικανοί να δημιουργούμε τα δικά μας buttons!

ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ ΠΟΥ ΠΑΡΕΧΕΙ Ο ΧΡΗΣΤΗΣ

Ενας μεγάλος αριθμός εφαρμογών απαιτεί την πληκτρολόγηση κάποιων δεδομένων από το χρήστη. Για τον προγραμματισμό αυτής της διαδικασίας επιστρατεύεται το Edit Box control. Το control αυτό επιτρέπει στο χρήστη να εισάγει αλφαριθμητικά δεδομένα στο χώρο που προκαθορίζει ο ίδιος. Τοποθετούμε, συνεπώς, στο demo project μας ένα edit box control κάτω από το static text κείμενο που είχαμε γράψει. Αριστερά του edit box προσθέτουμε άλλο ένα Static Text Control, που να περιέχει ένα prompt για το χρήστη, ώστε να πληκτρολογήσει εκεί κάτι. Για caption, επομένως, δίνουμε τη φράση: "Enter message title". Τέλος, για μια πιο καλαίσθητη παρουσίαση, περικυκλώνουμε τα static texts και το edit box με ένα Group Box. Δημιουργείται ένα πλαίσιο και από τα Properties του Group Box αλλάζουμε το caption σε EDIT BOX TESTER. Τρέχουμε μία φορά το πρόγραμμα, για να διαπιστώσουμε πως, πράγματι, μπορούμε να εισαγάγουμε αλφαριθμητικά δεδομένα στο edit box.

Αφού δημιουργήσαμε το πλαίσιο εισαγωγής

ΤΑ CONTROLS ΤΗΣ CONTROL BAR

Select	Progress Bar
Picture	Slider
Static Text	Hot Key
Edit Box	List Control
Group Box	Tree Control
Command Button	Tab Control
Check Box	Animate
Radio Button	Rich Text Edit
Drop-down List (Combo) Box	Date/Time Picker
	Month Calendar
List Box	IP Address
Horizontal Scrollbar	Custom Control
Vertical Scrollbar	Extended Combo Box
Spin	

ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ ΙΝΔΙΑΝΙΚΗΣ ΣΟΦΙΑΣ ('Η ΑΛΛΙΩΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΙΚΟ TIP!)

Η Visual C++ είναι μία γλώσσα case sensitive. Αυτό σημαίνει πως πρέπει να διατυπώνουμε τις συναρτήσεις με "θρησκευτική ευλάβεια", διατηρώντας τη διάκριση μεταξύ κεφαλαίων και πεζών χαρακτήρων. Σε αντίθετη περίπτωση, εκτός από ένα μήνυμα λάθους που θα προκύψει, θα στερούμαστε και τις πολύτιμες βοήθειες που παρέχει η VC++, όπως είναι η τεχνολογία IntelliSense και η ενημέρωση για τον τύπο των απαιτούμενων παραμέτρων κάθε συνάρτησης.

δεδομένων, ήρθε η ώρα να δούμε πώς αυτό διασυνδέεται με το υπόλοιπο πρόγραμμά μας. Για να συμβεί κάτι τέτοιο, πρέπει να επισυνάψουμε μια μεταβλητή στο συγκεκριμένο στοιχείο ελέγχου, δηλαδή το edit box. Θα ορίσουμε τη μεταβλητή έτσι ώστε να παίρνει ως τιμή τα δεδομένα που θα εισάγει ο χρήστης στο control. Η διαδικασία αυτή ίσως να ξενίσει τους χρήστες της Visual Basic, που είχαν συνηθίσει να γράφουν κατευθείαν κώδικα μόλις προσθέσουν κάποιο control. Παρ' όλα αυτά, με αυτό τον τρόπο η Visual C++ εξασφαλίζει μεγαλύτερη ευελιξία και αρτιότερα οργανωμένη δομή. Η διαδικασία επισύναψης μιας μεταβλητής σε ένα control, άλλωστε, είναι εξαιρετικά απλή.

ΤΟ CONTROL ΘΕΛΕΙ ΤΗ ΜΕΤΑΒΛΗΤΗ ΤΟΥ...

...Κι εμείς θα του την προσφέρουμε με τη βοήθεια του Class Wizard. O "ελβετικός σουγιάς" του προγραμματιστή σε VC++ έρχεται πάλι για να μας λύσει τα χέρια. Αλλά προτού καταφύγουμε σ' αυτόν, ελέγχουμε από τα Properties του edit box το ID του control (IDC_EDIT1, στην περίπτωσή μας). Κατόπιν, από τον Class Wizard επιλέγουμε το tab με τίτλο "Member Variables" και από εκεί το Control ID του edit box (IDC_EDIT1, όπως είδαμε ανωτέρω). Κάνουμε κλικ στο πλήκτρο Add Variable..., για να εμφανιστεί στην οθόνη το αντίστοιχο dialog box. Εκεί συμπληρώνουμε το όνομα της μεταβλητής μας, επιλέγουμε το είδος της και τον τύπο των δεδομένων της. Αναλυτικότερα, στο πρώτο κενό δεν υπάρχει κανένα πρόβλημα, αφού συνεχίζουμε την ονοματοδοσία της μεταβλητής μας μετά το προτεινόμενο πρόθεμα "m_". Δίνοντας για όνομα το εύχρηστο "m_edit", πηγαίνουμε στην επιλογή Category, όπου διαλέγουμε αν η μεταβλητή μας θα ανήκει στην κατηγορία Value ή Control. Προτιμάμε τη Value, γιατί θέλουμε η μεταβλητή μας να περιέχει την τιμή του control (τα περιεχόμενά του) και όχι το ίδιο το control. Αντίθετα, αν επιλέγαμε την κατηγορία Control, η μεταβλητή μας θα έπαιρνε για τιμή το ίδιο το edit box ως προγραμματιστικό αντικείμενο και όχι το κείμενο που εισάγει κάθε φορά ο χρήστης σε αυτό. Τέλος, ως τύπο αφήνουμε τον default "CString", γιατί θέλουμε να περιέχει αλφαριθμητικά δεδομένα. Πατάμε OK και παρατηρούμε πως η μεταβλητή μας έχει δημιουργηθεί, ενώ υπάρχει η δυνατότητα να ορίσουμε εμείς το maximum των χαρακτήρων που θα μπορεί να αποθηκεύσει, στο κενό που εμφανίστηκε στο κάτω μέρος του Wizard.

MILLENNIUM "PC MASTER"!

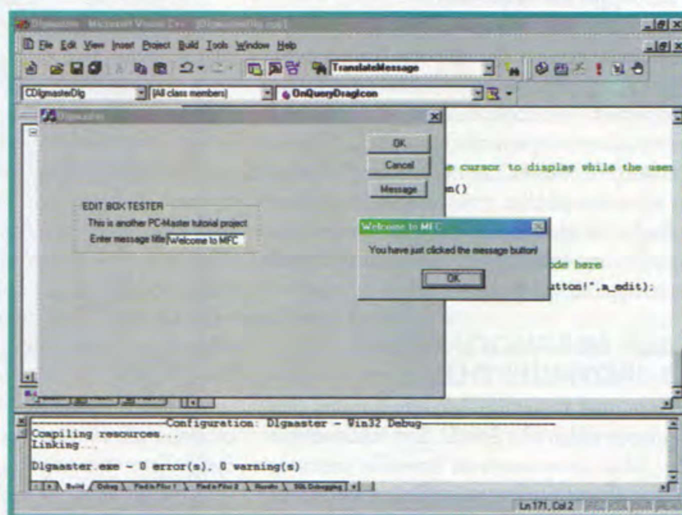
Όπως θα έχετε καταλάβει, το "PC Master" εκδίδεται πλέον σε δεκαπενθήμερη βάση. Η αλλαγή της χιλιετίας, βλέπετε, έφερε ριζικές αλλαγές, από τις οποίες δεν γλίτωσε ούτε ο μηνιαίος χαρακτήρας του περιοδικού! Παρ' όλα αυτά, η συγκεκριμένη στήλη αυτονομείται και διατηρεί το μηνιαίο χαρακτήρα της. Μια ηρωική πράξη αντίστασης στους καταιγιστικούς σύγχρονους ρυθμούς ζωής και στον αρχισυντάκτη, που μανιωδώς αναζητά άφθονη ύλη για τα νέα τεύχη!

Η ΜΕΤΑΒΛΗΤΗ ΜΑΣ ΣΤΗΝ ΠΡΑΞΗ

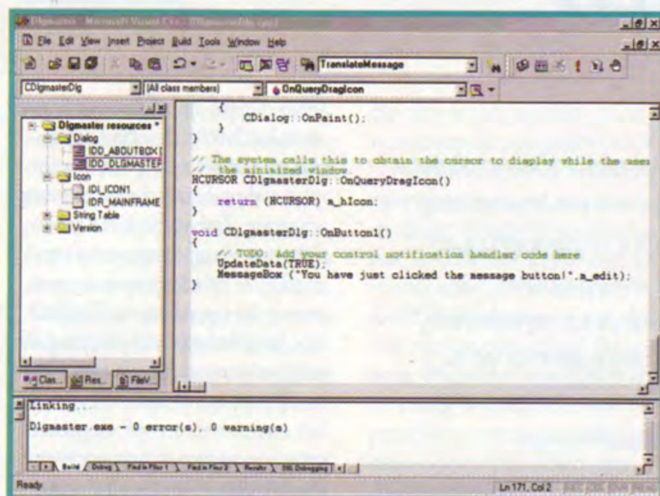
Πώς χρησιμοποιούμε την m_edit στο πρόγραμμά μας; Ας δοκιμάσουμε να την εντάξουμε ως τίτλο παραθύρου στο message box που πυροδοτείται με το button που κατασκευάσαμε ανωτέρω. Θέλουμε, δηλαδή, ό,τι πληκτρολογούμε στο edit box να εμφανίζεται ως επικεφαλίδα άνω αριστερά στο dialog του message. Μια πρώτη λογική σκέψη θα ήταν να αλλάξουμε τις παραμέτρους της εντολής MessageBox. Κάνουμε διπλό κλικ πάνω στο button "Message" για να ανοίξει το αρχείο DlgmasterDlg.cpp. Εκεί, συναντάμε στο τέλος του την προηγούμενή προσθήκη μας. Η συγκεκριμένη εντολή που είχαμε προσθέσει δέχεται ως πρώτο όρισμα το κείμενο που εμφανίζεται μέσα στο message box και ως δεύτερη παράμετρο τον τίτλο του παραθύρου του dialog box, τον οποίο και επιθυμούμε να αναδιαμορφώσουμε. Άρα, ό,τι πιο λογικό θα ήταν να αντικαθιστούσαμε την εντολή που είχαμε προσθέσει με την:

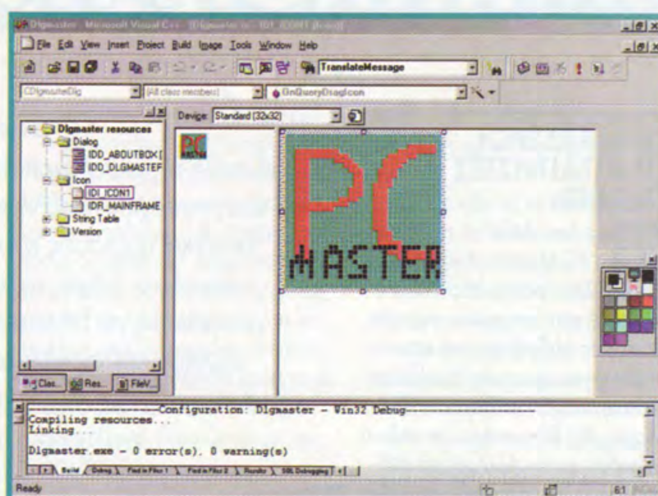
MessageBox ("You have just clicked the message button!",m_edit);

Τρέχουμε το πρόγραμμα, γράφουμε κάτι στο edit box και έπειτα πατάμε το button Message. Το παράθυρο του dialog που εμφανίζεται αγνοεί προκλητικά ό,τι δώσαμε για τίτλο! Γιατί; Γιατί παραλείψαμε τη σημαντικότερη εντολή όσον αφορά στα στοιχεία ελέγχου, την εντολή που ενημερώνει τα controls στην οθόνη σχετικά με τις αλλαγές που προκαλεί ο χρήστης στις μεταβλητές και αντίστροφα. Η πολυπόθητη και απαραίτητη αυτή εντολή είναι η UpdateData(). Ως παράμετρο δέχεται μια bool τιμή (True ή False). Αν η παράμετρος είναι FALSE, ενημερώνονται τα controls με τις μεταβλητές. Αν είναι TRUE, ενημερώνονται οι μεταβλητές με τις αλλαγές που τους προκαλούμε μέσα από τα controls. Καταλαβαίνετε, προφανώς, πως πρέπει να φροντίσουμε η μεταβλητή μας να παίρνει τα νέα δεδομένα του edit box προτού εμφανιστεί το message box. Θα το κατορθώσουμε με μια εντολή UpdateData (TRUE);. Επομένως, ο κώδικας στο τέλος του αρχείου DlgmasterDlg.cpp θα μεταλλαχτεί σε κάτι τέτοιο:



Το edit box σε πρωταγωνιστικό ρόλο στο ανανεωμένο dialog μας!


Ο "μεταλλαγμένος" κώδικας!

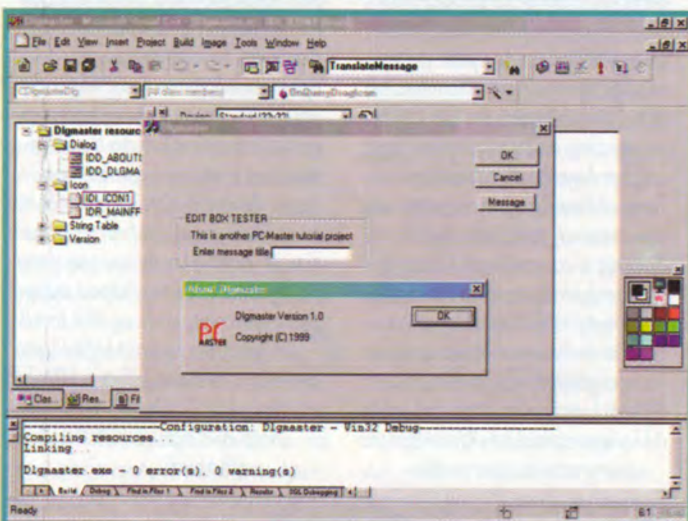

Το νέο icon στα χρώματα του "PC Master". Αν δεν παινέψεις το σπίτι σου...

```
void CDlgmasterDlg::OnButton1()
{
// TODO: Add your control notification
   handler code here
UpdateData(TRUE);
MessageBox ("You have just clicked the
   message button!",m_edit);
}
```

Το τρέχουμε, γράφουμε έναν τίτλο στο edit box, πατάμε το button Message και "καμαρώνουμε" τον τίτλο του παραθύρου που εμείς επιλέξαμε. Αν δοκιμάσουμε να τον αλλάξουμε, θα δούμε ξανά το message box πλήρως ενημερωμένο.

ABOUT THE ABOUT BOX

Στα Dlgmaster resources, στο φάκελο Dialog υπάρχει το resource IDD_ABOUTBOX. Κάνοντας διπλό κλικ σε αυτό, εμφανίζεται η φόρμα του. Μπορούμε εύκολα να μεταβάλλουμε το στατικό κείμενο ανάλογα με την εφαρμογή που "χτίζουμε". Οσο για το icon που βλέπουμε, αν προσπελάσουμε τα Properties του -πάντα με δεξί κλικ πάνω του-, θα δούμε πώς είναι ένα picture control. Τα picture controls επιβάλλονται σε κάθε εφαρμογή που φιλοδοξεί να είναι καλαίσθητη και φιλική προς το χρήστη. Πίσω στα Properties του εικονιδίου, παρατηρούμε πως ως image ορίζεται η IDR_MAINFRAME. Θα τη βρούμε στα resources και στο φάκελο Icon. Με ένα double click "ξεφυτρώνει" ο ενσωματωμένος Icon Editor της VC++. Χάρη σε αυτόν μας δίνεται η δυνατότητα να αλλάξουμε το εικονίδιο. Εμείς θα προτιμήσουμε να εισαγάγουμε ένα καινούριο. Πάμε, λοιπόν, πάλι στα Icon Resources και με δεξί κλικ στο IDR_MAINFRAME επιλέγουμε το "Import...". Βρίσκουμε το αρχείο του icon που θέλουμε να εισαγάγουμε και εμφανίζεται με το ID "IDI_ICON1". Επιστρέφουμε στο About Box και από τα Properties του Picture Control θέτουμε ως Image την IDI_ICON1, που έχει ήδη συμπεριληφθεί στη λίστα. Μόλις εκτελέσουμε το πρόγραμμα, κάνουμε κλικ στο μικρό εικονίδιο δίπλα στον τίτλο "Dlgmaster", ώστε να αποκτήσουμε πρόσβαση στο System menu. Από εκεί διαλέγουμε το "About Dlgmaster...", για να δούμε το νέο icon να φιγουράρει "όλο υπερηφάνεια" δίπλα στο κείμενο!


Η τελική μορφή του About Box.

Με παρόμοιο τρόπο μπορούμε να εμπλουτίσουμε με bitmaps οποιαδήποτε φόρμα. Αρκεί να κάνουμε Import σε ένα bitmap αρχείο και αυτόματα δημιουργείται ο φάκελος Bitmap στα resources. Ακολούθως, προσθέτουμε ένα picture control (τύπου bitmap) στο dialog και ως image επιλέγουμε το ID της εικόνας που εισαγάγαμε. Αφήνουμε, όμως, προς το παρόν το μαγευτικό κόσμο της εικόνας και του χρώματος, για μια αναλυτικότερη παρουσίαση σε άλλο τεύχος...

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Αφού μελετήσαμε τις βασικές αρχές κατασκευής ενός απλού dialog, είδαμε περιληπτικά και το ευρύτατο πεδίο της εισαγωγής νέων resources στο πρόγραμμά μας. Τα buttons και τα edit boxes που επιχειρήσαμε να αναλύσουμε αποτελούν δύο από τα σημαντικότερα στοιχεία μιας εφαρμογής Visual. Ακόμα και το ίδιο το λειτουργικό σύστημα είναι δομημένο έτσι ώστε να εκμεταλλεύεται τα εν λόγω controls. Αλλωστε, όπως θα διαπιστώνετε όσο εμβαθύνετε στη VC++, η γλώσσα αυτή είναι το ισχυρότερο προγραμματιστικό εργαλείο και είναι επόμενο να μοιράζεται τις ίδιες αρχές και φιλοσοφίες με τα Windows. Οσοι από εσάς έχετε ξεκινήσει τα πρώτα βήματά σας στη VC++ μην απογοητεύεστε. Μπορεί ακόμα να μην είστε σε θέση να κάνετε όσα θα κάνατε με τη Visual Basic στον ίδιο χρόνο, αλλά, όσο να 'ναι, το "χάος" του MFC προγραμματισμού αρχίζει να ταξινομείται. Τεύχος με το τεύχος, θα παρατηρείτε πως καλύπτουμε ολοένα περισσότερες πτυχές μιας επαγγελματικής εφαρμογής. Οι δυνατότητες της Visual C++ μοιάζουν σχετικά απρόσιτες, αλλά να είστε σίγουροι πως στο τέλος θα σας ανταμείψουν, παρέχοντάς σας πλήρη έλεγχο του υπολογιστή μέσα από τα Windows... PC

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

Φίλοι μας,
Η στήλη της αλληλογραφίας βρίσκεται εδώ για όλους εσάς που έχετε προβλήματα με τον υπολογιστή σας, αλλά και προτάσεις και απόψεις αναφορικά με το περιοδικό. Στόχος της είναι να ενημερώνει τους αναγνώστες για θέματα σχετικά με τις τεχνολογικές εξελίξεις και παράλληλα να ενημερώνεται για τις απαιτήσεις τους. Χωρίς κανέναν ενδοιασμό, λοιπόν, στείλτε μας τα γράμματά σας.

ΟΙ ΜΑΕΣΤΡΟΙ, ΟΙ ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ & ΤΑ RPGs

"En taro Adun 'PC Master', Σου γράφω (στο Wordpad 1.0) γιατί υπάρχουν σήμερα διάφορες συζητήσεις και καταστάσεις για τις οποίες θα ήθελα να εκφράσω τη γνώμη μου. Καταρχήν, θα διαφωνήσω (σε φιλικό επίπεδο) με τον Αλέξανδρο Μοσχόπουλο, τον οποίο βρίσκω λίγο 'κολλημένο', παρ' όλο που δεν το παραδέχεται. Απ' ό,τι κατάλαβα, έχει χωρίσει τους gamers σε δύο κατηγορίες: αυτούς που αρέσκονται σε εντυπωσιακά αλλά πεζά παιχνίδια και σε αυτούς που κοιτάζουν πέρα από τα γραφικά και μέσα σε καλύτερο gameplay, σενάριο, ατμόσφαιρα κ.τ.λ. Ως εδώ είμαι απόλυτα σύμφωνος, αλλά το πρόβλημα αρχίζει όταν στην πρώτη κατηγορία βάζει αυτούς που παίζουν Doom-clones, strategies, racings και platforms, ενώ στη δεύτερη τους adventurers και RPG-ers. Φίλε μου, έχεις παίξει ποτέ multiplayer Quake II εναντίον ενός τύπου που τρέχει και πηδάει σαν δαίμονας αποφεύγοντας τα πυρά σου, και, παρ' όλο που έχεις καλύτερο όπλο (βλ. chaingun, rocket κ.λπ.), σε σκοτώνει σιγά-σιγά με το blaster (!) και, ενώ τρέχεις και ελίσσεσαι αυτός, σε πετυχαίνει με το railgun από την άλλη άκρη της πίστας; Εχεις παρατηρήσει με τι μαεστρία ένας racer παίρνει τις στροφές, χωρίς να πάρει σβάρνα ούτε έναν τοίχο; Είδες ποτέ με τι πονηριά ο platform gamer περνάει τις παγίδες που βάζουν οι προγραμματιστές; Οντως, αυτοί οι άνθρωποι δεν μπορούν να λύσουν έναν γρίφο, αλλά εσύ μπορείς να κάνεις αυτά που κάνουν αυτοί; Δεν είναι σωστό να μειώνεις κάποιον γιατί δεν σου αρέσουν τα παιχνίδια που παίζει. Εσύ βαριέσαι να στείλεις το μπουλούκι με τους στρατιώτες στη βάση του εχθρού και ο άλλος βαριέται να ταΐσει και να βάλει για ύπνο τους χαρακτήρες του. Το ενδιαφέρον δεν το καθορίζει ο ένας και παντογνώστης αλλά ο καθένας με τη δική του κρίση. Ομως καταλαβαίνω το θυμό σου. Οι εταιρίες έχουν παραμελήσει τα κλασικά adventures και RPGs, γιατί η πλειοψηφία θέλει άλλες κατηγορίες με ανώτερη τεχνολογία. Εχει περάσει η εποχή που ο προγραμματιστής σηκωνόταν από το κρεβάτι του με μια ιδέα στο μυαλό που άρεσε σε αυτόν και σε λίγους, χωρίς να νοιάζεται αν θα αρέσει στους περισσότερους. Τώρα στύβουν τα μυαλά τους να κατεβάσουν μια ιδέα που θα αρέσει στην πλειοψηφία, αφού εκεί βρίσκεται το (πολύ) τάλαρο. Και αυτό στην καλύτερη περίπτωση. Στη χειρότερη, απλώς αντιγράφουν μια επιτυχία και τελείωσαν. Γιατί νομίζετε ότι δεν κυκλοφόρησε το Warcraft Adventures; Μήπως οι δημιουργοί του ντράπηκαν για τα γραφικά του; Οχι. Μήπως φοβήθηκαν ότι οι πωλήσεις δεν θα πάνε καλά; Αυτοί θα το κυκλοφορούσαν ακόμα και αν ήξεραν ότι με το κέρδος του θα τη βγάζανε μόνο με όσπρια. Οι μόνοι που νοιάστηκαν για το κέρδος ήταν τα 'μεγάλα κεφάλια' (βλ. CUC). Ηξεραν ότι δεν θα έκανε μεγάλες πωλήσεις, οπότε δεν υπήρχε λόγος να το βγάλουν. Τραγικό παράδειγμα της στροφής των εταιριών προς τα παιχνίδια δράσης είναι το King's Quest 8. Πώς μπόρεσε να κάνει κάτι τέτοιο η Roberta Williams! Πώς αλλάζουν οι άνθρωποι! Τη μια στιγμή να προγραμματίζει το King's Quest 1 με το ένα χέρι, ενώ με το άλλο ανακάτευε τη μαγιονέζα για να μην κόψει, και την άλλη να συζητά το μέλλον της Sierra με πολυεθνικές! Δεν θα ξαφνιαστώ αν κάποτε δω τη Rosella να τριγυρνά με δύο Uzi σκοτώνοντας μάγισσες. Σπάνια θα βρείτε έναν τίτλο που να μην αποσκοπεί στο κέρδος. Γι' αυτό και εγώ, ως αντίσταση, θα αγοράσω το 'Πρελούδιο' (original φυσικά) για τρεις λόγους: α) γιατί γράφτηκε από Ελληνα, β) γιατί αυτός που το έγραψε δεν αποσκοπεί στο κέρδος αλλά στην προσωπική ικανοποίηση και γ) γιατί, παρ' όλο που το όνομα του παιχνιδιού είναι γελοίο, ο δημιουργός του το διάλεξε γιατί άρεσε σε αυτόν, άρα αρέσει και σε μένα.

Εδώ θα ήθελα να αναφέρω τον παράγοντα 'μίζα'. Μετά από ένα γράμμα προς το 'PC Master' (ο συντάκτης του ας με συγχωρέσει που δεν θυμάμαι το όνομά του), που ανέφερε πως ένας φίλος του κατάφερε να κάνει κάποια παιχνίδια να τρέχουν πιο γρήγορα μπαίνοντας στον κώδικα, 'ψύλλοι στ' αυτιά μου μπήκανε'. Και μπήκαν βαθύτερα βλέποντας το SWAT2 να σέρνεται, τη στιγμή που το Riven πετούσε (όσοι έχουν δει αυτά τα παιχνίδια ξέρουν το επίπεδο τεχνολογίας τους) στον K5 μου (και νυν K6 - ζήτω η AMD!). Να μην αναφέρω και το γεγονός ότι στις συσκευασίες των παιχνιδιών αναγράφονται απαιτήσεις μεγαλύτερες του κανονικού. Κάθε άνθρωπος με κοινή λογική θα καταλάβαινε ότι, αν αναγράφονταν οι πραγματικές απαιτήσεις (δηλαδή χαμηλότερες από αυτές που αναγράφονται τώρα), αυτό θα συνέφερε τις εταιρίες περισσότερο, αφού θα αγόραζαν το παιχνίδι και οι κάτοχοι χαμηλότερων συστημάτων. Γι' αυτό όλοι έχουν τσατιστεί με τις αναβαθμίσεις, αφού συμφέρουν κάποιους άλλους (βλ. Intel).

Στο γράμμα του ο Αλέξανδρος αναφέρει δύο παιχνίδια: το Diablo και το Fallout 2. Οντως, το Diablo (παρ' όλο που το βρίσκω πολύ εθιστικό



παιχνίδι) απέχει πολύ από αυτό που ονομάζουμε RPG. Πού είναι η δημιουργία χαρακτήρων, οι διάλογοι (και όχι μονόλογοι), το σενάριο και γενικώς η ατμόσφαιρα; Εγώ θα το χαρακτήριζα ως action με κάποια στοιχεία RPG. Αλλά, Αλέξανδρε, αυτό που είπες για το Fallout 2 (ότι δεν είναι hardcore RPG) πολύ με πλήγωσε. Ελπίζω να έπαιξες το παιχνίδι πριν γράψεις όσα έγραψες, γιατί το Fallout 2 (αλλά και το 1) περιέχει το σημαντικότερο στοιχείο των RPG: role playing! Και να αναλύσω: Δημιουργώντας έναν χαρακτήρα, δεν φτιάχνεις απλώς ένα πίνακα με νούμερα, αλλά διαμορφώνεις το παιχνίδι. Παραδείγματα: α) Αν έχεις perception άνω του 6, ο φύλακας της γέφυρας θα σου κάνει sharpened το spear. Β) Αν έχεις χαρακτήρα γυναίκα, μπορείς να μπεις στο εργαστήριο του Myron χωρίς να σκοτώσεις τους φρουρούς. Ακόμα, πολλά πράγματα γίνονται με διάφορους τρόπους. Π.χ., πολίτης της Vault City γίνεσαι με δύο τρόπους: είτε με πλαστογραφία είτε εκτελώντας την αποστολή που σου αναθέτει η First Citizen. Πολλοί έχουν κατηγορήσει το παιχνίδι ότι είναι μικρό. Συμφωνώ, αλλά θα προσθέσω ότι είναι τρομερά replayable. Δημιουργώντας έναν διαφορετικό χαρακτήρα αλλάζει και το παιχνίδι. Εγώ, για παράδειγμα, έπαιξα την πρώτη φορά με έναν άντρα που είχε ειδίκευση στα small guns, melee weapons και stealing και μετά ξαναέπαιξα με μια γυναίκα που είχε ειδίκευση στα unarmed, speak και lockpick. Ετσι, οι 60 ώρες παιχνιδιού γίνονται 120 (ή 180, αν το παίξεις και τρίτη φορά). Θα μπορούσα να γράφω σελίδες για το Fallout, αλλά καλύτερα να σταματήσω εδώ. Και, Αλέξανδρε, μη νομίζεις πως, επειδή μου αρέσουν τα παραπάνω παιχνίδια, δεν μου αρέσει το M&M 7. Το αντίθετο. Καλά, δεν το έχω παίξει ακόμα, αλλά μου άρεσε το 6 και, αφού κάποια μειονεκτήματα έχουν διορθωθεί (περισσότερες classes, επιλογή για το αν θα είσαι καλός ή κακός κ.τ.λ.), τότε σίγουρα θα μου αρέσει και το 7.

Να μην πω και δυο λογάκια για την πειρατεία τώρα, που είναι πολύ σικ θέμα; Καταρχήν να αναφέρω πως το 80% των παιχνιδιών μου είναι πειρατικά, αλλά δεν είμαι ΚΑΘΟΛΟΥ περήφανος για αυτά. 'Και γιατί τα αγοράζεις;' θα μου πείτε. Τι να κάνω, που ακόμα και τις κόπιες με οικονομίες από το χαρτζιλίκι τις παίρνω (μαθητής λυκείου είμαι μόνο). Ειδικά στην Εδεσσα, όπου ζω,



ένα αυθεντικό μπορεί να φτάσει και τις 20.000 δρχ.! Επίσης, είμαι κατά του μότο: 'γιατί να αγοράσω ένα αυθεντικό, αφού με τα ίδια χρήματα αγοράζω τέσσερα αντιγραμμένα;'. Οταν έχω τα χρήματα, αγοράζω αυθεντικά (όπως το Diablo, που μπορεί να έδωσα 16.000 δρχ. για να το αγοράσω, αλλά το έχω παίξει όσο κανένα άλλο παιχνίδι). Ξέρω ότι εσείς θα απαντήσετε με κάτι του στυλ: 'Τίποτε δεν δικαιολογεί την κλεπτοδοχή' κ.τ.λ. Αλλά προτού γράψετε οτιδήποτε, σκεφθείτε πόσο εύκολο είναι για εσάς να κατακρίνετε την πειρατεία: και σταθερό μισθό έχετε και ανύπαντροι είστε (οι περισσότεροι τουλάχιστον...), άρα έχετε λιγότερα έξοδα και εξάλλου τα περισσότερα παιχνίδια σάς τα προσφέρουν τσάμπα οι εταιρείες για παρουσίαση (γιατί δηλαδή ο Μπέλλος να απολαμβάνει το Age of Empires 2 τσάμπα και εμάς να μας τρέχουν τα σάλια στις βιτρίνες, ε;). Ομως ξέρω ότι ως περιοδικό δεν μπορείτε να συγχωρέσετε κανένα λόγο για πειρατεία, οπότε θα σεβαστώ ό,τι κι αν γράψετε.

Συγχαρητήρια για τη στήλη 'Programming'. Βάζει με τον καλύτερο τρόπο τους νέους (αλλά και τους παλιούς...) στο χώρο του προγραμματισμού. Ξέρω ότι η Visual Basic άρχισε να δείχνει τα χρόνια της, αλλά είναι ό,τι πιο φιλικό για τους αρχάριους. Αν δεν υπήρχε η στήλη, δεν θα έμπαινα κι εγώ στον μαγικό κόσμο του προγραμματισμού. Γνωρίζω ότι με αυτή δεν θα φτάσω κανένα φαντεζί παιχνίδι, αλλά ένα adventur-άκι με bmp εικόνες μπορώ να κάνω. Αυτή η γλώσσα είναι ό,τι το Portal για το Magic: The Gathering, και πιστεύω ότι ως περιοδικό πρέπει να την υποστηρίξετε με κάθε τρόπο.

Καλό θα ήταν σε κάποιο τεύχος να γράψετε ένα άρθρο για το τι είναι πραγματικά τα CRPGs, γιατί έχουμε κατακλυστεί από τίτλους όπως το Diablo και το Rage of Mages, που κάθε άλλο παρά RPGs είναι. Το θέμα είναι ΠΑΡΑ πολύ λεπτό και για αυτό (αν το γράψετε) να το γράψετε με συνεργασία διάφορων συντακτών, που έχουν πείρα τόσο στα computerized όσο και στα pen and paper RPGs (Συνιστώ στο team που θα συντάξει το άρθρο να είναι και ο Κωστάκης, γιατί από το box-άκι που έγραψε στο Baldur's Gate μου φαίνεται να έχει σωστές απόψεις για τα RPGs). Επίσης, στις βαθμολογίες των RPGs προτείνω να προσθέσετε μια μπάρα που να βαθμολογεί το πόσο συμβαδίζει το παιχνίδι με τους κανονισμούς του αυθεντικού role playing.

Εδώ θα ήθελα να αναφέρω πως θεωρώ το Fallout 2 καλύτερο RPG από το Might & Magic 6. ΠΡΟΣΟΧΗ! Δεν το θεωρώ καλύτερο ή δυσκολότερο παιχνίδι, απλώς πιστεύω ότι συμβαδίζει με την έννοια role playing περισσότερο από ό,τι το M&M6. Ξέρω ότι με αυτά που γράφω θα ξεσηκώσω θύελλα (μη σας πω και καταιγίδα) αντιδράσεων από τους φανατικούς των M&M. Οσοι πιστεύουν ότι είναι το καλύτερο RPG, ας στείλουν γράμμα στο περιοδικό γράφοντας τους λόγους. Αν δεν έχετε παίξει και τα δύο παιχνίδια, παρακαλώ μην μπείτε στον κόπο να γράψετε, αφού δεν θα έχετε επιχειρήματα. Αν έστω και ένας γράψει έναν λόγο που το M&M είναι καλύτερο RPG, να περιμένετε και δεύτερο γράμμα μου...

Εχω παρατηρήσει ότι στις σελίδες για το CD δεν γράφετε ποια patches και ποιες λύσεις υπάρχουν στο CD. Πολύ κακό. Δηλαδή εγώ θα πρέπει να ψάχνω ένα ένα τα CDs για να βρω το patch που χρειάζομαι, ενώ θα μπορούσα να το βρω πιο εύκολα ανοίγοντας τα περιοδικά. Αφιερώστε μια τόση δα γωνίτσα για να γράφετε και τα patches, που την σήμερον ημέραν είναι υπερπολύτιμα, με τόσα bugs που κυκλοφορούν.

Εδώ καλύτερα να κλείσω, γιατί θα χρειαστεί να δημοσιεύσετε σε ένθετο το γράμμα μου.

Rex, ο εκ της Εδέσσης...

ΥΓ. 1: Δεν θέλω να αρχίσω βεντέτα γραμμάτων με τον Αλέξανδρο. Αντίθετα, θα ήθελα να ξαναγράψει για να με διορθώσει, όχι να με θάψει.

ΥΓ. 2: Συγγώμη, αλλά με όλα αυτά που έγραψα ξέχασα να σας γλείψω.
Πάμε: Σλουρρρρρρρρρρρρρn!

ΥΓ. 3: Σοβαρά, τώρα, έχετε πολύ καλύτερη ποιότητα από πολλά ξένα περιοδικά που ξέρω (για τα ελληνικά ούτε λόγος!)."

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

Φίλε μας,
Σε ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια. Καταρχήν, δεν θα συμφωνήσουμε απόλυτα σε όσα γράφεις σχετικά με τις απαιτήσεις. Ενα παιχνίδι μπορεί μεν να τρέχει σε υπολογιστή κατώτερο από αυτόν που αναφέρεται στα minimum requirements, όμως η εταιρία έχει κάθε δικαίωμα να σου πει: "εγώ, μεγάλε, μπορώ να σου εγγυηθώ ότι το παιχνίδι μου θα τρέξει μόνο από αυτό το configuration και άνω. Αν εσύ έχεις κατώτερο μηχάνημα, το ρίσκο είναι όλο δικό σου". Από κει και πέρα, το αν οι εταιρίες μπορούσαν να κάνουν τους τίτλους τους να τρέχουν χωρίς πρόβλημα και σε λιγότερο ισχυρά μηχανήματα χωρίς πολλούς συμβιβασμούς είναι μια άλλη, πονεμένη ιστορία...

Για την πειρατεία δεν υπάρχει κανένας λόγος να γράψουμε ξανά τα ίδια και τα ίδια. Αυτό που δεν καταλαβαίνω είναι γιατί όσοι αγοράζετε πειρατικά προγράμματα ψάχνετε με τόση μανία την εξιλέωση από μας. Πηγαίνετε στον εξομολόγο της ενορίας σας, βρε παιδιά, αν σας βαραίνει τόσο η συνείδησή σας. Οσοι, πάλι, νομίζετε πως κάνετε το σωστό, εμείς δεν είμαστε ούτε εισαγγελείς ούτε έχουμε αναγορευθεί θεματοφύλακες της ηθικής. Την άποψή μας γράφουμε κι όποιος θέλει τη συμμερίζεται.

Τέλος, ο Γιάννης Κωστάκης δεν ανήκει πια στη συντακτική ομάδα του περιοδικού μας. Οι προτάσεις σου καταγράφηκαν και βεβαίως θα τις εξετάσουμε.

ΝΑ 'ΧΑΜΕ ΚΙ ΕΝΑ PC...

"Αγαπητή συντακτική ομάδα του περιοδικού 'PC Master',

Σας εκλιπαρώ γονατιστός να δεχθείτε τα θερμά μου συγχαρητήρια για τη θεσπέσια, πλούσια, σπουδαία, θαυμάσια, αστεία, εκπληκτική, αποκαλυπτική, ενημερωτική, πολύτιμη, ανεκτίμητη, ευπρόσδεκτη, απαραίτητη, εντυπωσιακή, ψυχαγωγική, διασκεδαστική, εκρηκτική, φιλική, καθηλωτική, φανταστική, συμπαθητική, αξιαγάπητη (ουφ! λαχάνιασα), απολαυστική, ξεκαρδιστική, δημοσιογραφική, αναλυτική, χαλαρωτική, απρόβλεπτη και άκρως επικίνδυνη εργασία σας (αχ! ανακουφίστηκα). Συμπλήρωσα (πριν 2 μήνες) ήδη έναν ολόκληρο χρόνο από τότε που, κατενθουσιασμένος και πλήρως μαγεμένος από το χώρο των PCs, θέλησα να καθιερώσω τη στάνταρντ αγορά ενός μηνιαίου περιοδικού που να ασχολείται τόσο με το χώρο της Πληροφορικής όσο και με το χώρο των games, ως 'δάσκαλού' μου για την εκμάθηση γεγονότων από το συνεχώς και ταχύτατα αναβαθμιζόμενο τομέα των PCs. Τότε, εντελώς άσχετος, επέλεξα εσάς και, όπως κρίνω τώρα, η επιλογή μου ήταν η καλύτερη δυνατή. Οι όμορφες αναλύσεις, οι χρήσιμες συμβουλές σας, τα πετυχημένα στιχάκια-πειράγματα των συναδέλφων σας καθώς και η πληρότητα του περιοδικού σας με συνέδεσαν άρρηκτα με αυτό και δεν είναι λίγες οι φορές που επιθύμησα να βρίσκομαι ανάμεσά σας, να μπορώ να ενταχθώ κι εγώ στην καταπληκτική ομάδα μας (αν και ομολογώ ότι κάτι τέτοιες παρόμοιες φαντασιώσεις με το περιοδικό σας υπήρξαν παράγοντας αποτυχίας στις εισαγωγικές εξετάσεις σε πανελλήνια κλίμακα!!!). Ζητώ συγνώμη για τη μακρηγορία μου, αλλά στην πρώτη επαφή μαζί σας ένιωσα την υποχρέωση να σας εκφράσω τη βαθιά μου ευγνωμοσύνη για το περιοδικό σας. Ισως σας φανεί λίγο παράξενο, αλλά είμαι φανατικός κάτοχος 13 τευχών 'PC MASTER'. (Φτου! να πάρει η οργή. Ασχημο μήνα επέλεξα να σας γράψω, έπρεπε να περιμένω άλλον ένα να γίνουν 14.) Ποιος ξέρει, τώρα θα προλάβω να αγοράσω άραγε το 112ο τεύχος σας; Μήπως κηρύξει πτώχευση ο περιπτεράς της γειτονιάς και πρέπει να περπατήσω 4 μέτρα παραπάνω ως το πρακτορείο της πόλης; Και μάλιστα, όλα αυτά χωρίς να είμαι κάτοχος ενός PC!

Ναι, ναι, καλά διαβάσατε, δεν έχω -τουλάχιστον ακόμη- αποκτήσει ένα PC. Αυτό όμως φαντάζει "μικρολεπτομέρεια" μπροστά στην εξοντωτική μανία μου να ασχολούμαι με το χώρο της Πληροφορικής και με την ανάγνωση ενός περιοδικού 'PC Master'. Προσοχή: Οι σκέψεις μου αυτές γράφονται στις 27 Νοεμβρίου και ώρα 1:45 μετά τα μεσάνυχτα, που σημαίνει ότι τα εγκεφαλικά μου μηνύματα έχουν αποσυνδεθεί μερικώς και επίσης έχουν καταπραϋνθεί λίγο οι ορέξεις μου για την απόκτηση ενός PC, που μου φέρνουν σε έξαρση η ανάγνωση του περιοδικού σας, γιατί στις 5 του μήνα που λαμβάνω στα χέρια μου το καινούριο τεύχος και διαβάζω τις εντυπώσεις και τα σχόλιά σας στις σελίδες ανάλυσης των games αλλά και τις νέες εμφανίσεις καρτών γραφικών, οθονών, καρτών ήχου και τόσα άλλα, βάζω τις φωνές και καταριέμαι την ώρα και τη στιγμή που δεν αγόρασα ακόμα ένα PC (κλαψ).

Τέλος πάντων, αυτά έχει η ζωή. Κλείνω τη 'δολιχοδρομία' μου (και συγχωρέστε με για αυτό) με μία μου επιθυμία. Λαβαίνοντας ως αφορμή τα παρακινητικά λόγια του Πατρίκου στην εισαγωγή του τεύχους 111 για τη συμπλήρωση της ειδικής καρτέλας όσον αφορά στη γνώμη μας για τις στήλες του περιοδικού σας, θα 'θελα , αν μου επιτρέπετε, να την εκφράσω λίγο διαφορετικά, με λόγια δηλαδή και όχι από την καρτέλα: Σας εύχομαι ολόψυχα να συνεχίσετε τη φαντασμαγορική δουλειά σας, με μία όμως προσθήκη: Αν θέλετε να βοηθήσετε λίγο περισσότερο τους αρχάριους στον κόσμο των PCs (π.χ. εμένα), ΣΑΣ ΘΕΡΜΟΠΑΡΑΚΑΛΩ (μόνο αυτό ζητώ για τα Χριστούγεννα) να υλοποιήσετε την επιθυμία μου: τη δημιουργία μιας αποκλειστικής στήλης για άπειρους στον τομέα της Πληροφορικής. Γινόμενος πιο σαφής: εκτιμώ βαθύτατα την ύπαρξη της ήδη πετυχημένης στήλης 'Press Start', αλλά αυτή δεν καλύπτει τα πολύ σημαντικά -κατά την άποψή μου- κενά όσον αφορά στη χρησιμοποίηση της 'γλώσσας' των PCs. Γι' αυτό σας ζητώ να δημιουργήσετε μία ξεχωριστή στήλη επεξήγησης εννοιών-όρων, όπως αυτοί που ενδεικτικά αναφέρω: frag, frame, refresh rate, bulk έκδοση, retail συσκευασία, pitch, bandwidth, OEM έκδοση, utility κτλ. και επίσης animation, interface, gameplay, playability, οπτική πρώτου-τρίτου προσώπου (δεν γνωρίζω την ύπαρξη δεύτερου - χε!) κ.τ.λ., για την καλύτερη και γρηγορότερη (πληρέστατη, θα έλεγα) κατανόηση των κειμένων σας, τόσο στο μέρος όπου αναλύετε τα games (όπου θα προτιμούσα να έχετε και τη φωτογραφία της συσκευασίας του τίτλου που αναλύεται κάθε φορά, ώστε να μη γίνονται παρεξηγήσεις και λανθασμένες αγορές, που μπορεί να συμβούν σε παιχνίδια παραλλαγών αλλά του ιδίου κεντρικού τίτλου) όσο και στο υπόλοιπο περιοδικό. Αν δεν υπάρχει αυτή η δυνατότητα, θα σας εκλιπαρούσα να επεξηγείτε τους όρους αυτούς δίπλα στο σημείο όπου τους αναφέρετε (κατά προτίμηση μέσα σε παρένθεση), χωρίς βέβαια να προσπαθώ να σας καθορίσω τον τρόπο σύνταξης ή εγγραφής των κειμένων σας - αλίμονο, δεν έχω τέτοια πρόθεση. Σας αποχαιρετώ λοιπόν, αγαπητοί μου φίλοι, με μοναδική μου σκέψη και ευχή να συνεχίσετε την καλή δουλειά και να εισακουστεί και, φυσικά, να υλοποιηθεί η τόσο αναγκαία και τόσο λυτρωτική επιθυμία. Και πάλι ευχαριστώ !

Δικός σας
THE WARRIOR PRINCE
JIMAKOS BILLAKIS

ΥΓ.: Χωρίς να θέλω να ελαττώσω τον ήδη πολύτιμο χώρο σας στην Αλληλογραφία, ευελπιστώ στη δημοσίευση του γράμματός μου ή έστω και σε ένα ενδεικτικό σας σημείωμα σχετικά με τη γνώμη σας για την επιθυμία μου, ώστε να καθησυχαστώ και εγώ ότι εισακούστηκε η επιθυμία μου. Εως τότε, ειλικρινά σας το ομολογώ, θα κάθομαι σε αναμμένα κάρβουνα! Επίσης σας προτρέπω στην εξής διαδικασία: Αν επιθυμείτε την περαιτέρω αναβάθμιση

της στήλης της αλληλογραφίας, κατά την ταπεινή μου γνώμη πάντα, μπορείτε κάθε φορά να τοποθετείτε σε ειδικό γραμμοσκιασμένο πλαίσιο το γράμμα του μήνα, που έχει να επιδείξει κάτι πρωτότυπο (π.χ. το δικό μου, με τα όμορφα κοσμητικά επίθετα στην αρχή - πλάκα κάνω) ή κάτι πραγματικά πρωτόγνωρο ή ενδιαφέρον και για μας τους υπόλοιπους. Εις το επανιδείν και συγχωρέστε με για τα ορθογραφικά λάθη! Η ώρα, βλέπετε, δεν συγχωρεί.

ΕΥΧΑΡΙΣΤΩ ΟΛΟΘΕΡΜΑ ΕΣΑΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΥΓΕΝΙΚΗ ΣΑΣ ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΑ ΟΣΟΝ ΑΦΟΡΑ ΣΤΗΝ ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΗ ΤΟΥ ΧΩΡΟΥ ΤΩΝ ΠΕΡΙΟΔΙΚΩΝ ΤΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ (διότι, κακά τα ψέματα, εσάς θα έπρεπε να είχαν ως υπόδειγμα)."

▼ Φίλε μας,

Υστερα από ομολογουμένως πολλή σκέψη και αρκετά συμβούλια, αποφασίσαμε τελικά να δεχτούμε τα συγχαρητήριά σου, παρ' όλο που ξέχασες να αναφέρεις τα "εξαιρετική, υπέροχη, μοναδική" (άντε, σε συγχωρούμε για πρώτη φορά, μην επαναληφθεί όμως, έτσι;). Η πρόταση σου για ένα μικρό λεξικό ορισμένων όρων που χρησιμοποιούμε συχνά και ίσως να μην είναι κατανοητοί από τους αναγνώστες μας που πρωτοεισέρχονται στο χώρο των PCs είναι ενδιαφέρουσα και θα προσπαθήσουμε να την υλοποιήσουμε σύντομα.

THE VOICE OF ADVENTURE

"Αγαπητό 'PCM',

Η ώρα είναι 4:47 τα ξημερώματα και ένα καλό παιδάκι (εγώ δηλαδή), γέννημα θρέμμα του 'PC Master' (από το τεύχος 26), διαβάζει... ξέρετε τι. Το βλέμμα του πέφτει πάνω σε ένα καταπληκτικό γράμμα, κατά τη γνώμη μου, περί adventure games. Το γράμμα αυτό ήταν της Κατερίνας Χαλκιαδάκη, η οποία, πάλι κατά τη γνώμη του, εξέφραζε με καταπληκτικό τρόπο το τι σημαίνει ένα adventure game για έναν άνθρωπο. Μόλις είχα διαβάσει (περνάω σε πρώτο πρόσωπο τώρα) την επιστολή του Ernest Adams στο ίδιο τεύχος (112), την οποία και βρήκα εξίσου σωστή σε θέματα συνείδησης. Σας στέλνω αυτό το γράμμα, γιατί, πρώτον, βλέπω πως γίνεται μια πολύ καλή προσπάθεια από μέρους σας για να επανακτήσουν τα adventures τη θέση που τους αξίζει μέσα στην καρδιά μας και, δεύτερον, για να βάλω κι εγώ ένα λιθαράκι σε αυτή την προσπάθεια.

Οπως βλέπουμε από αυτό το γράμμα της κυρίας Χαλκιαδάκη (εάν είναι δεσποινίς, να με συγχωρέσει), ο κύριος Adams έχει απόλυτο δίκιο όταν λέει ότι υπάρχει ένα μεγάλο μέρος gamers που δεν το έχουν πλησιάσει σωστά, αναφερόμενος φυσικά στις γυναίκες. Το πρώτο μου παιχνίδι ήταν το Indiana Jones And The Fate Of Atlantis (μια και το πρώτο μου PC το αγόρασα πολύ πιο μετά από τότε που άρχισα να ασχολούμαι με PCs) και ύστερα συνέχισα με όλα τα Monkey Island, Simon the Sorcecer 1&2, Myst, Riven, Phantasmagoria 1&2 και δεν συμμαζεύεται. Για να τα γράψω όλα χρειάζομαι πολύ χαρτί. (Ερώτηση προς τον κ. Τσουρινάκη: Εχετε παίξει το Igor: Trip To Icokahonia; Ακόμα κι αυτό έχει περάσει από τον σκληρό μου.) Επιμένω να προτιμάω τα adventures, διότι ήταν η πρώτη μου αγάπη. Σίγουρα βέβαια έχω παίξει, όπως οι περισσότεροι, ατελείωτες ώρες FIFA, NBA Live, NFS, Warcraft & Starcraft, Xcom, Doom & Quake. Αλλά αυτό που δεν βρήκα σε αυτά τα παιχνίδια ήταν το κόλλημα του μυαλού μου. Ποτέ δεν έπεσα για ύπνο και σκέφτηκα στο όνειρό μου ποια μπορεί να είναι η λύση για να αντιμετωπίσω το FIFA, κάτι που μου συνέβη σε γρίφο του Beneath A Steel Sky. Ποτέ δεν στεναχωρήθηκα επειδή χρησιμοποίησα cheat στο Unreal, πράγμα που δεν έκανα ποτέ με λύση ενός adventure. Αυτό που θέλω να πω είναι ότι ο σωστός gamer παίζει τα πάντα και ξέρει να κρίνει και να επιλέγει τα καλύτερα μέσα από αυτά, αλλά πάντα έχει μέσα στην καρδιά του τα adventures. Τις προάλλες άκουσα το εξής καταπληκτικό. Ενας φίλος με τον οποίο κανόνιζα να παίξω AOE2 μέσω modem μου είπε: 'Καλά, δε βαριέσαι να παίζεις τις αποστολές; Μόνο το multiplayer είναι ωραίο.' Εδώ φαίνεται ποιος παίζει για να 'σκοτώνει' τον άλλο και ποιος για να βοηθήσει μία πολύ όμορφη ιστορία να πάρει το δρόμο της.

Θέλω να δώσω συγχαρητήρια και ξεχωριστά στον κ. Τσουρινάκη για την υπερπολύτιμη προσφορά και προσπάθεια που έχει κάνει για το θεϊκό δώρο που λέγεται adventure και να σας προτρέψω όλους να συνεχίσετε έτσι. Η στήλη 'The Dark Side Of Gaming' πρέπει να συνεχίσει.

Δυστυχώς όμως για το χώρο της στήλης σας, θα συνεχίσω με ακόμα δύο παρατηρήσεις. Η πρώτη είναι, φυσικά, περί πειρατείας. Θέλω να πω μόνο πως, όσο και να επιμένουν και οι δύο πλευρές, το θέμα είναι το εξής: Αν εξαιρέσουμε τα προγράμματα τα οποία προορίζονται για εταιρίες, καλά θα κάνουν να ρίξουν τις τιμές των παιχνιδιών. Δεν είναι θέμα συμφέροντος. Μιλάω αντικειμενικά. Ακόμα και με αριθμούς να το πάρουμε, σκεφτείτε πως, εάν μια εταιρία πουλήσει π.χ. 10.000 αντίτυπα έναντι 12.000 δρχ., θα έχει έσοδα 120.000.000. Εάν τα πουλούσε έναντι 4.000-5.000 δρχ., βρείτε έναν που θα προτιμούσε το προβληματικό πειρατικό αντί του γνήσιου, που έχει και manual και όμορφη συσκευασία! Τα αντίτυπα θα αυξάνονταν τουλάχιστον 10 φορές (στην Ελλάδα ίσως και 100 φορές). Κάνετε τους λογαριασμούς σας και δείτε την αλήθεια. Μπορεί το παράδειγμα να μην είναι το καλύτερο, αλλά δεν απέχει πολύ από την πραγματικότητα. Τι τζίρο λέτε να έκανε το Quake, αν όλες οι αντιγραφές του ήταν γνήσια; Μην το γράψετε όμως, μη λιποθυμήσει κανένας.

Το δεύτερο ζήτημα είναι για την κυρία MS. Καταρχήν, συμφωνώ πως πρέπει να μετονομαστεί σε MicroBugs ή BugSoft. Κατά... τέλος, σας αναφέρω περιληπτικά το φανταστικότερο bug στην ιστορία του πλανήτη, έτσι, για να κουφαθείτε κι εσείς όπως και όσοι έμπειροι το είδαν. (#$%@!, να μην υπάρχει μια στήλη 'Bug του μήνα', να πάρουμε κάνα δωράκι.)

Ανοίγω, λοιπόν, το Word (Office 97) και γράφω. Μετά από 2-3 λεπτά αρχίζει και δουλεύει ο σκληρός. Υστερα από 7-8 λεπτά κλείνει το Word (ό,τι unsaved εννοείται πως χάνεται) και μου πετάγεται το παραθυράκι της εκκαθάρισης δίσκου, που μου λέει ότι ο σκληρός μου είναι γεμάτος!!! 2,3GB ελεύθερου χώρου χάθηκαν σε 10 λεπτά!!! Συνοπτικά: με το που άνοιγε το πρόγραμμα, γέμιζε ο σκληρός (δεν ξέρω με τι). Σταματούσε εάν το έκλεινες πριν γεμίσει ή... αν το έκανες minimized!!! Μπορούσες να δεις κιόλας πόσο έχει γεμίσει. Το χρονομέτρησα να γράφει 40MB το δευτερόλεπτο!!! Ο μόνος τρόπος ήταν να αρχίσεις να παίζεις με την Προφύλαξη Οθόνης ή με την ανάλυση ή με οτιδήποτε χαζό, μέχρι που κάποια στιγμή ως διά μαγείας ο σκληρός είχε και πάλι 2,3 GB ελεύθερα. Η επανεκκίνηση δεν έκανε τίποτα. Το CD ήταν γνήσιο και το μαγαζί που μου το προμήθευσε δεν μου το αντικαταστούσε, γιατί πίστευαν ότι έφταιγε ιός. Επανεγκατέστησα το Office από CD που δεν ξέρω εάν ήταν γνήσιο και τώρα όλα πάνε καλά. I hate, I hate, I hate Microsoft!!!

Ελπίζω σε δημοσίευση, για να δουν μερικοί πως η προσπάθεια για το καλύτερο είδος παιχνιδιού υπάρχει και από την πλευρά των χρηστών και επειδή έχω καταπληκτικές απόψεις... (Τι πράγμα; Τι είναι αυτό πάνω στη μύτη μου; Το ταβάνι!)

Φιλικά,
Digital Trooper

ΥΓ. 1: Χάρηκα πολύ που είδα μέσω του γράμματος της κυρίας Καλαμπόκη ότι, όχι μόνο υπάρχουν γονείς που ωθούν τα παιδιά τους προς τους υπολογιστές, αλλά προβληματίζονται και ψάχνουν απαντήσεις πάνω σε θέματα όπου άλλοι πιστεύουν ότι χάνουμε το χρόνο μας. Μόνο έτσι θα αλλάξει η κουλτούρα που έχουν υιοθετήσει τα πιτσιρίκια τη σήμερον ημέρα.

ΥΓ. 2: Οσο για το γλείψιμο, θα σας στείλω από βδομάδα ένα audio CD με καλά λόγια για το περιοδικό σας, γιατί έτσι και τα έγραφα, θα ήθελα βιβλίο ολόκληρο και δεν θα το δημοσιεύατε με τίποτα."

Φίλε μας,

Οταν τα adventures εμφανίστηκαν πρώτη φορά και κατά τη διάρκεια των πρώτων χρόνων της δεκαετίας του '80, ήταν ουσιαστικά ένα cult είδος, που απευθυνόταν όχι στο σύνολο των gamers αλλά στους περισσότερο "ψαγμένους", που ήθελαν οι ώρες που αφιερώνουν στην ψυχαγωγία τους να αποτελούν ταυτόχρονα μια πρόκληση για το μυαλό, τη σκέψη και την κουλτούρα τους. Ισως δεν είναι τυχαίο το γεγονός πως ο "μαιτρ του είδους" Αντρέας Τσουρινάκης κατέχει επίσης τον τίτλο του μαιτρ (και μάλιστα ομοσπονδιακού) στο σκάκι! Καθώς τα χρόνια περνούσαν, τα adventures μπήκαν κι αυτά στο χορό της εμπορικοποίησης, αγκάλιασαν πλατύτερες μάζες από gamers, ενώ ανέπτυξαν τα τεχνικά χαρακτηριστικά τους (γραφικά, ήχος, interface, cutscenes κ.λπ.) σε εντυπωσιακό βαθμό, δίνοντας ολοένα λιγότερη βαρύτητα στους γρίφους, που είναι όμως η λέξη-κλειδί για ολόκληρο το genre. Σιγά σιγά οι νόμοι της αγοράς άρχισαν να επιδρούν στα adventures ολοένα περισσότερο, φθάνοντας στο σημείο της επιμειξίας τους με τα action games, κάτι που πιστεύω πως οριοθέτησε καταλυτικά τις εξελίξεις στο χώρο. Σήμερα, η κατάσταση εν πολλοίς θυμίζει τα πρώτα εκείνα χρόνια για τα οποία έγραψα στην αρχή: Τα "καθαρά" adventures γίνονται και πάλι cult, κυκλοφορούν από εταιρίες που δεν έχουν πρόσβαση στα μεγάλα δίκτυα διανομής, ενώ η πλειονότητα των gaming sites και των περιοδικών διεθνούς κυκλοφορίας τα θεωρεί "νεκρό" είδος. Η αλήθεια, κατά τη γνώμη μου, είναι πως τα adventures βρίσκονται, αντίθετα, σε ένα στάδιο αναγέννησης. Δεν ξέρω και ούτε με ενδιαφέρει τι θα κάνουν οι εταιρίες-κολοσσοί και αν θα υποστηρίξουν τους νέους designers που εμφανίζονται καθημερινά, αυτό που μπορώ όμως να σας εγγυηθώ είναι πως το "PC Master" θα βρίσκεται κοντά στους νέους τίτλους που κυκλοφορούν, αδιάφορο αν βγαίνουν από την Electronic Arts ή από την Dreamcatcher. Και μην ξεχνάτε: Πριν δεκαπέντε χρόνια και πάλι ήμαστε λίγοι, αλλά περνάγαμε καλά. Ποιος μας εμποδίζει να περάσουμε καλά και πάλι; Οταν η Legend είχε κυκλοφορήσει το Spellcasting 201 και ΚΑΝΕΙΣ δεν το είχε φέρει στην Ελλάδα, το είχα παραγγείλει από την ίδια την εταιρία και σε δέκα μέρες το έπαιζα στον ταπεινό XT μου. Τώρα που η Legend βγάζει "χρονοτροχούς" (αλήθεια, τον εαυτό της σκεφτόταν, όταν αποφάσιζε να δώσει αυτό τον τίτλο στο νέο παιχνίδι της;) και τα καταστήματα εδώ πιθανότατα δεν πρόκειται να φέρουν ούτε το ένα δέκατο από τους νέους τίτλους που πρόκειται να κυκλοφορήσουν στο άμεσο μέλλον, θα ξανακάνω το ίδιο. Αλλωστε, με την πιστωτική κάρτα και τις secure orders on-line είναι πια πολύ εύκολο - και, φυσικά, τίποτα δεν σας εμποδίζει να με μιμηθείτε.

ΟΞΕΙΑ... PC MASTER-ΙΤΙΔΑ!

"Φιλτραρισμένο (από το 'φίλτατο') PC -και όχι μόνο- MASTER',

Η ώρα είναι 12:14:17,39 μετά τα μεσάνυχτα και, ενόψει επερχόμενης νέας χιλιετίας μερικοί κοιμούνται τέτοια ώρα, άλλοι παίζουν... υπολογιστή (υπολογιστή είπαμε - να μη το γενικεύσουμε κιό-



λας...), άλλοι ξενυχτούν στα κλαμπ, μερικοί (ακούτε, Δημητράκη Δ. και Βασίλη Σ.;) σκέφτονται πώς να κάνουν τον Pentium 666 που έχουν ταχύτερο, ώστε το Unreal να τρέχει με 29,332 fps, και εγώ έχω μείνει ατάραχος, εκνευρισμένος (με τον Αρσένη), έχοντας το στυλό στο χέρι. Και όμως, το στυλό αυτό και μία κόλλα χαρτί μού αρκούν για να επικοινωνήσω με κάποιον πέρα από τους καθηγητές μου και τους φίλους μου, με κάποιον που βλέπω μία φορά το μήνα και με ακούει μία φορά το χρόνο... Φίλε μου 'PCM', σε γνωρίζω 7 χρόνια και με γνωρίζεις κάμποσα δευτερόλεπτα. Δεν θα μιλήσω ούτε για πειρατεία ούτε για τη Microsoft, ούτε για την Intel, ούτε για τα παιχνίδια και τις απαιτήσεις τους. Ούτε και θα σχολιάσω τους επίτιμους αναγνώστες σου που έχουν μετατρέψει τη στήλη της αλληλογραφίας σου σε Σεράγεβο...

Θα μιλήσω όμως για τους συντάκτες του 'PCM', καλοπροαίρετα πάντα και ξεχωριστά για τον καθένα.

- Κύριε Κράτσα, γιατί δεν μας έλεγες τόσο καιρό ότι είσαι και αρχι... συντάκτης στο περιοδικό 'Millennium-Διάστημα'; Φίλε μου, και εγώ σε πάω!!!

- Μ.Γ. Φουρνιστάκη, καλός και άξιος είσαι, και τα reviews αρκετά ισορροπημένα. Εχω όμως ένα παράπονο: Το F-16 είναι (αν το πρόσεξες) το καλύτερο simulator -εκτός του Falcon 4.0- που έχει κυκλοφορήσει τον τελευταίο χρόνο! Μα είναι δυνατόν να του βάζεις μονάχα 50-τόσο -δεν θυμάμαι καλά-, και μάλιστα σε μία στήλη παρόμοια με το Recycle Bin των Windows; Απαράδεκτος! Το συγκεκριμένο παιχνίδι είναι κλάσεις ανώτερο από το F-15 της Jane... (98%).

- Και τώρα, η 'στραξιόν' της... σελίδας: Ο Καμπάνας!... εμ... με συγχωρείτε, ο κύριος Bell-os εννοούσα! Μήπως το παράκανες λίγο, βρε αγόρι μου; Με τις βαθμολογίες που βάζεις, κατάφερες να μετατρέψεις τα reviews των παιχνιδιών σε 2ου βαθμού! (Βλ: NF 4 < Sega Rally 2...)

- Παραλείπω σχεδόν όλους τους υπόλοιπους λόγω έλλειψης γνωστών αδυναμιών και υπερβολικής δόσης PC Master-ίτιδας!

- Τελευταίο άφησα το κερασάκι (ή μήπως τερατάκι;) της τούρτας (μάλλον του 'PCM'!) Τον θαυμαστό και αξιέπαινο Αντρέα Τσουρεκάκη ... εμ... Τσουρινάκη εννοούσα! Καταπληκτική από κάθε άποψη δουλειά, άμιλλα και ζήλος που ξεπερνούν ακόμη και τον Πατρίκο (καλά ντε, μη βαράτε!). Χωρίς πλάκα τώρα, αν υπάρχει κάποιος εκεί μέσα που να μην πάσχει από οξεία PC Master-ίαση (ή, τουλάχιστον, να μη δείχνει τα συμπτώματα), αυτός είναι ο Αντρέας. Χρόνια τώρα με βοηθά σιωπηλά με τα reviews και τις λύσεις που δημοσιεύει. Αντρέα, σου εύχομαι οι κόποι σου να αναγνωριστούν στο έπακρο, γιατί σου αξίζει...

Ωρα 1:00:00,01 μετά τα μεσάνυχτα. Σκέφτομαι ότι, αν υπάρχει κάτι που με στεναχώρησε σε αυτή την τελευταία ανάσα πριν τη λήξη του 20ού αιώνα, είναι η απουσία προβολής των νέων επεισοδίων των 'X-Files' στην Ελλάδα... Κρίμα, γιατί τα 'X-Files' ήταν ένα κομμάτι μου...

Τέλος, κρίνω σκόπιμο να αναφέρω ότι το 50 λεπτών γλείψιμο χρεώνεται 5.000 δραχμές (100 δρχ. το λεπτό) και θα σας στείλω εντός των ημερών το λογαριασμό!!!

Με εκτίμηση και τις ευχές μου για τη νέα χρονιά, εκατονταετία και χιλιετία,

Κώστας 'Duke Nukem'"

▼ Φίλε Κώστα,

Ενα μεγάλο "thanks" από όλους μας. Στο "Millennium" δεν ήμουν αρχισυντάκτης (στον Πατρίκο ανήκει αυτός ο τίτλος), αλλά διατηρούσα μια μόνιμη στήλη με τον τίτλο "Captain's Log" και έγραφα κατά καιρούς ορισμένα άρθρα. Οσο για τα "X-Files", αν θέλεις να συνεχίσεις να τα παρακολουθείς, κάνε μου ένα τηλεφώνημα ή στείλε μου ένα e-mail και θα σου πω τον τρόπο.

PC





αγγελίες

SOFTWARE

ΖΗΤΟΥΝΤΑΙ τα Hexen και Shadow Warrior για PC. Τιμή συζητήσιμη. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Γουδέλης Λεωνίδας
Τηλέφωνο: (0661) 26486

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ γνήσια τα King's Quest 8 προς 6.000 δρχ., Rayman 2 προς 7.000 δρχ., Amerzone προς 6.000 δρχ., Colin McRae προς 5.000 δρχ. και Moto Racer 2 προς 5.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Αδαμίδης Γιώργος
Τηλέφωνο: (031) 826476

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ τα Tiberian Sun, Blood 2, Pharaoh, Darkstone, TA Kingdoms, Caesar 3, Mayday και άλλα PC games, όλα γνήσια, από 4.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Περιάλης Θεόδωρος
Τηλέφωνο: 2133075

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ τα παιχνίδια Recoil και Cyclones για PC, γνήσια, στην τιμή των 6.000 δρχ., μαζί με τους κωδικούς του Recoil. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Σιδηρόπουλος Νίκος
Τηλέφωνο: (031) 915551

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ τα παιχνίδια Atlantis, FIFA 99, Need for Speed 3, Age of Empires, FIFA 98, Daytona USA, Full Throttle και Sim City 3000. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Παναγιωτίδης Λευτέρης
Τηλέφωνο: (031) 454591

ΠΩΛΕΙΤΑΙ το Sim City 3000 original με το κουτί του και τις οδηγίες του προς 6.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Σερδάρης Στέργιος
Τηλέφωνο: (031) 458601
E-mail: jrhgr@ath.forthnet.gr

Θέλετε να πουλήσετε, να αγοράσετε, να ανταλλάξετε ή, ακόμα, να... χαρίσετε κάποιο προϊόν; Τότε η στήλη "Αγγελίες" του "PC Master" είναι εδώ και περιμένει την επιστολή ή το e-mail σας! Μη διστάζετε, λοιπόν: Συμπληρώστε το κουπόνι που υπάρχει στην τελευταία σελίδα του περιοδικού (αν μένετε στην επαρχία γράψτε οπωσδήποτε και τον τηλεφωνικό κωδικό της περιοχής σας) και σίγουρα θα βρείτε κάποιο φίλο που ενδιαφέρεται για την προσφορά σας. Οι αγγελίες που δημοσιεύονται θα πρέπει να αναφέρονται σε είδη Πληροφορικής, όπως software/games/hardware κ.ο.κ. Καλές αγοραπωλησίες!
Προσοχή: Οι καταχωρίζοντες μικρές αγγελίες φέρουν στο ακέραιο την ευθύνη των κειμένων των αγγελιών τους. Το περιοδικό δεν έχει τη δυνατότητα να ελέγξει την ορθότητα των στοιχείων κάθε αγγελίας.

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ games και προγράμματα σε πολύ χαμηλές τιμές. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Σκουρίδης Πασχάλης
Τηλέφωνο: 0932 462013
E-mail: starlord_Gr@yahoo.com

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ το Cm3, Sim City 3000, Carmageddon, Heroes of Might & Magic 2 και Warcraft 2 προς 2.000 δρχ., καθώς και CDs του "PC Master" (τεύχη 94-112). Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Πασχαλίδης Γιάννης
Τηλέφωνο: (0376) 22581

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ τα Kick Off 97, Eco Quest, Ripper, Seven Kingdoms, Cutthroats, Dragon Lore προς 3.000 δρχ. έκαστο, όλα original. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Δρέσιος Δημήτρης
Τηλέφωνο: 3473578, 0944- 863596

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ τα ακόλουθα CD-ROMs: FIFA 2000 ελληνικό, Delta Force 2, Need for Speed 3, Quake 2, Moto Racer 2, Thief, Carmageddon 2, Grand Touring, Road Rush. Αγοράζοντας 3 παιχνίδια, δώρο άλλο ένα. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Τηλέφωνο: (051) 242905

ΠΩΛΕΙΤΑΙ το AutoCAD 14 στην τιμή των 14.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Αβραμίδης Θεόδωρος
Τηλέφωνο: (0332) 47535

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ τα PC games Toca 2, Resident Evil, Colin McRae, NBA Live 99, FIFA 99, NFS 3 προς 2.000 δρχ. το καθένα ή 10.000 δρχ. όλα μαζί. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Χρήστος
Τηλέφωνο: (0541) 21192

ΑΝΤΑΛΛΑΣΣΟΝΤΑΙ τα adventure games Dicworld Noir, Gabriel Knight 2, Amerzone με τα Reah. Liath, Celtica, Faust. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Καρύδης Στέφανος
Τηλέφωνο: 4533128

HARDWARE

ΖΗΤΕΙΤΑΙ Voodoo 2 ή 1 σε λογικές και συζητήσιμες τιμές. Δεκτή και με ανταλλαγή με παιχνίδια όπως Commandos, Larry 7 κ.τ.λ. με χρηματικό ποσό. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Τζαρούχης Δημήτριος
Τηλέφωνο: (0656) 41939

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ VGA Banshee 3dfx 16MB AGP και κάρτα ήχου Yamaha X6 Waveforce PCI με 3D audio και υποστήριξη Midi. Τιμή 40.000 δρχ. μαζί ή πωλούνται και ξεχωριστά. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Ζαφειρίου Κώστας
Τηλέφωνο: 5907930

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ Pentium 166, 32MB RAM, 128K cache, Soyo 5VA5, 2GB HD, Viper 330, CD-ROM 12x, Midi, keyboard, mouse, Windows 98 GR, Office 97 Pro, CorelDRAW 8, Photoshop 5, AutoCAD 14 και παιχνίδια 65.000 δρχ. Για περισσότε-

ρες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Γερακάρης Κων/νος
Τηλέφωνο: 6778590

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ τα CD-ROMs Toshiba XM-610ZB και Creative 48x προς 10.000 και 14.000 δρχ. αντίστοιχα. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Γοργορής Στέλιος
Τηλέφωνο: (031) 735452

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ Pentium 166MHz, 64MB RAM, 6GB σκληρός δίσκος, 48x CD-ROM, Windows 98. Τιμή 140.000 δρχ. συζητήσιμη και δώρο 3 παιχνίδια (2 αντιγραφές και 1 αυθεντικό). Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Πάντζιος Σάκης
Τηλέφωνο: (0461) 41917

ΠΩΛΕΙΤΑΙ οθόνη έγχρωμη Shamtron Model SC428VS 50/60 Hz με προστατευτικό. Τιμή: 25.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Λεπτίδης Στέφανος
Τηλέφωνο: 6848098

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ Notebook Mitak 6133 με Celeron 400MHz, 24x CD-ROM, 32MB RAM, 4,1 GB HD, TFT οθόνη 12.1", sound card, floppy, τσάντα μεταφοράς, μόνο 350.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Χάρδας Δημήτρης
Τηλέφωνο: 3302767, 0937-688878

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ S3 Virge 3D 2MB RAM, Microsoft Wheel Intellimouse προς 3.000 και 5.000 δρχ. αντίστοιχα. Επίσης Cybermage original προς 5.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Θωμαΐδης Θωμάς
Τηλέφωνο: (0382) 24960
E-mail:
t_thomaidis@hotmail.com

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ H/Y 200MHz, 48MB RAM, S3 virge DX/GX 4 MB, Voodoo, κάρτα ήχου 16bit, 3,2GB HD, Rockwell 56K, CD-ROM Philips 16x, motherboard Byotec προς 160.000 δρχ. και μαζί Windows 98, Office κ.λπ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Αλεξόπουλος Κυριάκος
Τηλέφωνο: (031) 205676
E-mail:
express115@hotmail.com

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ Hitachi CD-ROM 32x προς 8.000 δρχ., κάρτα ήχου SoundBlaster 16 PnP και CD προς 5.000 δρχ., ηχεία 160Watt προς 7.000 δρχ., όλα σε άριστη κατάσταση. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Παπαδόπουλος Λεωνίδας
Τηλέφωνο: 5697416
E-mail: pleonida@x-treme.gr

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ Pentium II 233MHz, οθόνη 15" FDD, CD-ROM 32x, ηχεία Yamaha, scanner Microtek 330, modem 56Kbps Voice/Fax, περίπου 300.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Κενάνογλου Βασίλης
Τηλέφωνο: 7787791

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ Pentium 100MHz, 40MB RAM, 2,6GB HD, CD-ROM, VGA 4MB, κάρτα ήχου 16bit, monitor 15"- multimedia. Τιμή 110.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Νικολιδάκης Αντώνης
Τηλέφωνο: (081) 287983, 0945-793929
E-mail: nikolida@med.vol.gr

ΔΙΑΦΟΡΑ

ΖΗΤΕΙΤΑΙ προγραμματιστής με γνώσεις Visual Basic (θα ληφθούν σοβαρά υπόψη οι γνώσεις σε VB6), Microsoft Access 97 και επεξεργασία της μέσω της Visual Basic με DAO ή ADO για ανάπτυξη εφαρμογών και συνεργασία. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Γιάννης
Τηλέφωνο: 0945-707726

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ ηχεία Philips MMS 320 και δώρο τα παιχνίδια Need for Speed High Stakes και Virtual Cop 2. Τιμή 28.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Γιώργος Παπαντωνίου
Τηλέφωνο: 6527510

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ Game Gear 15.000 δρχ. και τα NBA Jam, Ultimate Soccer, Sonic Chaos και Chessmaster προς 7.000 το καθένα ή όλα μαζί 35.000 δρχ., με επιπλέον δώρο το Columns. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Γκόλφης Θανάσης
Τηλέφωνο: 6392389

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ original παιχνίδια για PlayStation: Tomb Raider, VRally, Actua Soccer 2 και Destruction Derby 2 προς 4.000 δρχ. το καθένα ή όλα μαζί προς 10.000 δρχ. Όλα σε άριστη κατάσταση. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Τριανταφυλλίδης Περικλής
Τηλέφωνο: (031) 823850 PC

Λύστε & κερδίστε!

ΜΟΝΑΔΙΚΑ ΔΩΡΑ

Και σε αυτό το τεύχος έχουμε αρκετά ενδιαφέροντα παζλ, τα οποία επιμελήθηκε -όπως πάντα- ο Νάσος Μπέλλος. Φυσικά, δεν λείπουν οι καθιερωμένες χιουμοριστικές στιγμές. Αν θέλετε, λοιπόν, να είστε κι εσείς ανάμεσα στους τυχερούς που θα μοιραστούν τα πλούσια δώρα που έχουμε εξασφαλίσει, πάρτε το στυλό σας ανά χείρας και απαντήστε σε όσο περισσότερα κουίζ αντέχετε. Στη συνέχεια βάλτε και τις δύο σελίδες (ή φωτοτυπία τους) σε έναν φάκελο και στείλτε τον στη γνωστή διεύθυνση του περιοδικού.
Καλή επιτυχία!



8 CARD GAME STARTER SETS

3 POKEMON, 3 CLASSIC, 2 PORTAL





1 DUNGEONS AND DRAGONS

THE ADVENTURE BEGINS

ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΗΣ ΚΑΪΣΣΑ

Λύνοντας σωστά κάθε παζλ κερδίζετε ορισμένους βαθμούς. Τα δώρα θα διεκδικήσουν με κλήρωση όσοι συγκεντρώσουν τους περισσότερους βαθμούς για αυτόν το μήνα.

ΜΙΑ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ, ΧΙΛΙΕΣ ΛΕΞΕΙΣ



Εδώ βλέπετε τον Bill Gates σε αναμνηστική φωτογραφία με την προγραμματιστική ομάδα της Microsoft. Μόνο για όσους διαθέτουν χιούμορ...

ΚΡΥΠΤΟ ΛΕΞΟ

30 ΒΑΘΜΟΙ!

C	D	R	O	M	D	R	I	V	E	L	A	L	A	L	A	D	O	N	T
I	W	A	N	T	T	E	B	E	L	I	E	V	E	T	H	E	M	F	A
Q	W	E	F	U	O	A	E	Q	W	E	R	H	Y	P	E	O	V	L	N
A	S	D	L	I	S	D	R	T	Y	U	I	C	P	U	E	K	I	O	T
G	H	J	O	O	P	O	T	B	I	K	O	L	A	A	R	E	D	O	K
H	I	S	P	R	I	N	T	E	R	G	I	K	L	L	T	V	E	R	E
E	M	O	P	Y	E	L	U	I	E	Q	W	E	R	L	Y	E	O	A	E
L	O	N	Y	U	N	Y	K	J	N	D	F	J	G	A	K	R	C	T	P
O	T	E	K	I	D	A	M	O	N	I	T	O	R	B	E	Y	A	E	C
H	H	G	J	O	M	S	L	R	A	H	B	Y	R	O	Y	B	R	N	A
I	E	O	H	E	Y	D	I	T	C	J	J	S	E	A	B	O	D	R	L
K	R	E	S	F	L	F	T	S	S	D	E	T	A	R	O	D	L	E	M
O	B	U	Q	G	I	H	S	H	O	S	P	I	D	D	A	Y	F	T	M
K	O	S	W	H	F	J	A	R	F	U	A	C	E	H	R	L	E	N	A
M	A	T	E	J	E	K	B	A	C	V	N	K	N	M	D	I	H	I	J
E	R	O	R	K	T	G	A	M	E	P	A	D	K	L	J	E	T	T	E
R	D	T	T	O	I	K	L	M	N	B	V	C	C	F	G	D	N	F	H
G	M	H	Y	P	C	M	A	S	T	E	R	D	F	A	D	O	O	G	T
Y	K	E	U	I	M	R	T	Y	P	O	K	O	H	N	R	W	N	I	S
K	I	F	U	R	T	H	E	R	M	O	R	E	K	N	O	D	W	N	A

1) CD-ROM DRIVE
2) READ ONLY
3) PRINTER
4) SCANNER
5) MONITOR
6) FLOPPY
7) JOYSTICK
8) GAMEPAD
9) RAM
10) PC MASTER
11) MOTHERBOARD
12) SOUNDCARD
13) VIDEOCARD
14) CPU
15) KEYBOARD
16) MOUSE
17) INTERNET

Θέμα μας σε αυτό το τεύχος το PC.

PHOTO QUIZ

10 ΒΑΘΜΟΙ







INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE | BLOOD OF THE SACRED, BLOOD OF THE DAMNED | DARKSTONE | DISCIPLE | MANKIND

Οι τσαπατσούληδες συντάκτες του PC Master κάνουν συνεχώς σφάλματα και δίνουν λανθασμένες φωτογραφίες με κάθε άρθρο τους. Βοηθήστε τον απελπισμένο αρχισυντάκτη να βγάλει άκρη και ταιριάξτε κάθε φωτογραφία με το παιχνίδι στο οποίο αντιστοιχεί.

ΤΙ ΤΗΣ ΛΕΙΠΕΙ;

20 ΒΑΘΜΟΙ

Βρείτε το κομμάτι που λείπει από τη φωτογραφία.





Το ανέκδοτο του 15ημέρου!

Τελικά τα PCs είναι θηλυκά ή αρσενικά;
Για να δοθεί απάντηση σε αυτό το τόσο φλέγον ζήτημα (...), συγκροτήθηκαν δύο ομάδες επιστημόνων, αποτελούμενες η μία μόνο από άνδρες και η άλλη μόνο από γυναίκες. Σας παραθέτουμε τα αποτελέσματα.

Η ανδρική ομάδα έβγαλε το συμπέρασμα ότι τα PCs είναι θηλυκά επειδή:

- Μόνο ο δημιουργός τους μπορεί να καταλάβει τη λογική τους.
- Η γλώσσα που χρησιμοποιούν για να επικοινωνήσουν με τα άλλα PCs είναι τελείως ακαταλαβίστικη από οποιονδήποτε άλλο.
- Το μήνυμα "Bad Command Or File Name" θυμίζει αρκετά το "Αφού δεν μπορείς να καταλάβεις γιατί είμαι τσατισμένη μαζί σου, τότε εγώ δεν θα σου πω το λόγο!".
- Ακόμη και τα μικρότερα λάθη σας μένουν αποθηκευμένα στη μνήμη.
- Μόλις αποκτήσετε PC, αρχίζει το "ξεπαράδιασμα" για τα διάφορα εξαρτήματα που χρειάζονται.

Η γυναικεία ομάδα, όμως, έβγαλε το ακριβώς αντίθετο συμπέρασμα. Τα PCs είναι αρσενικά διότι:

- Αν και περιέχουν πολλά δεδομένα, εντούτοις δεν ξέρουν τι τους γίνεται.
- Αν και προσπαθούν να σας λύσουν κάποιο πρόβλημα, τις περισσότερες φορές είναι τα ίδια το πρόβλημα.
- Μόλις αποκτήσετε PC, θα συνειδητοποιήσετε ότι θα μπορούσατε να περιμένετε λίγο καιρό για να αποκτήσετε ένα πιο εξελιγμένο μοντέλο.
- Για να τους τραβήξεις την προσοχή, θα πρέπει να τα ανάψεις.
- Μεγάλες διακυμάνσεις της έντασης (του ρεύματος) μπορούν να τα εξουδετερώσουν για πολύ μεγάλο χρονικό διάστημα.

MULTI QUIZ

10 ΒΑΘΜΟΙ

Βρείτε τις σωστές απαντήσεις και συμπληρώστε τα γράμματα που αντιστοιχούν σε αυτές στα επτά κουτάκια. Θα πρέπει να σχηματιστεί το όνομα του άγνωστου πλανήτη στο The Dig.

1	2	3	4	5	6	7

1 Η ονομασία του τρίτου X-Com.
- C. Apocalypse
- A. Apocalyptica
- B. Apotinpolierxome

2 Το μικρό όνομα του χαρακτήρα στο Revenant.
- O. Locke
- U. Thor
- D. Μάκης

3 Τι σημαίνουν τα αρχικά USB;
- A. Universal Studio Band
- C. Universal Serial Bus
- G. University of Southern Baboons

4 Είναι μία από τις διανομές του Linux.
- A. Susel
- Y. Suse
- Z. Benvenuto

5 Ο "υπεύθυνος" για τα flight simulators στο "PC Master".
- T. Μανώλης Φουρνιστάκης
- A. Ρέα Τουτουτζή
- P. Ηλίας Καφούρος

6 Η σύντροφος του Gabriel Knight στις διάφορες περιπέτειές του.
- U. Grace Nakimura
- B. Disgrace Fujitsu
- V. NaSuSiro ToKasoni

7 Περιοδικό που ασχολείται με επιτραπέζια παιχνίδια στρατηγικής.
- S. White Dwarf
- F. White Wolf
- H. Μανίνα

ΟΡΟΙ ΤΟΥ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ: Ο διαγωνισμός δημοσιεύεται στο τεύχος 115. Όλα τα συμπληρωμένα δελτία με τις σωστές απαντήσεις θα λάβουν μέρος στην κλήρωση που θα γίνει στα γραφεία του περιοδικού PC MASTER στις 21 Φεβρουαρίου 2000, από την οποία θα αναδειχθούν 9 νικητές. Οι σωστές απαντήσεις έχουν κατατεθεί στο συμβολαιογράφο Αθηνών κ. Μουσογιάννη. Δεκτοί θα γίνονται οι φάκελοι με ημερομηνία αποστολής και την 18η Φεβρουαρίου (σφραγίδα ταχυδρομείου) και εφόσον αναγράφονται σε αυτούς τα πλήρη στοιχεία των διαγωνιζομένων. Τα ονόματα των νικητών θα δημοσιευθούν στο τεύχος 118. Οι νικητές θα μπορούν να παραλάβουν τα δώρα τους μέχρι τις 7 Απριλίου. Στους νικητές της επαρχίας τα δώρα θα αποσταλούν ταχυδρομικώς. Τα δώρα είναι προσωπικά και δεν ανταλλάσσονται με χρήματα. Το περιοδικό διατηρεί το δικαίωμα μεταβολής των ημερομηνιών ή ακόμα και ακύρωσης του διαγωνισμού, σε περίπτωση που αυτό κριθεί αναγκαίο για λόγους αντικειμενικής δυσκολίας. Δεν έχουν δικαίωμα συμμετοχής στο διαγωνισμό οι εργαζόμενοι στην Compupress A.E., και την Κάϊσσα.

ΔΕΛΤΙΟ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

Συμπληρώστε το δελτίο συμμετοχής με ευανάγνωστα ΚΕΦΑΛΑΙΑ γράμματα και ταχυδρομήστε και τις δύο σελίδες ή φωτοτυπία τους στη διεύθυνση: PC MASTER, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Master of Puzzles".

ΕΠΩΝΥΜΟ: ....

ΟΝΟΜΑ: ....

ΗΜ/ΝΙΑ ΓΕΝΝΗΣΗΣ: ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ: ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: ....

ΠΟΛΗ: .... Τ.Κ.: ....

ΤΗΛ.: ....

ΕΚΔΟΣΕΙΣ ANUBIS

Collection

Παραγγείλτε **εύκολα** και **γρήγορα** τα βιβλία που θέλετε!

ΔΩΡΕΑΝ ΑΠΟΣΤΟΛΗ για παραγγελίες άνω των 15.000 δρχ.
(ισχύει μόνο για παράδοση εντός Ελλάδας)

Το Δελτίο Παραγγελίας εσωκλείεται στο περιοδικό (σελίδα 179)

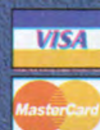

Τηλ.: 01-3801487, 3801761

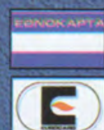

Internet site: www.anubis.gr



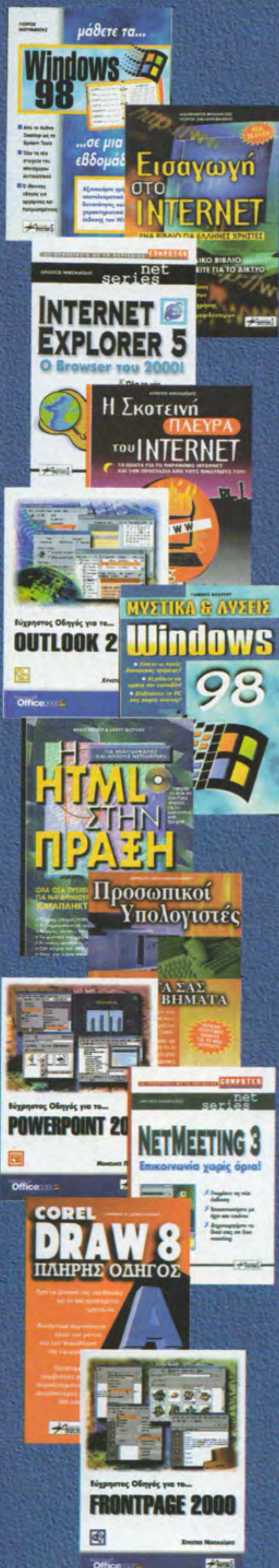
Fax: 01-9216847, 01-9242219

Πιστωτικές κάρτες:









ΚΩΔΙΚΟΣ	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛΙΔΕΣ	ΤΙΜΗ
	Π Λ Η Ρ Ο Φ Ο Ρ Ι Κ Η		
	Δίκτυα-Internet		
EB-00-291	Microsoft NetMeeting 3	146	3.500
EB-00-288	Εύχρηστος Οδηγός για το... Outlook 2000	195	4.200
EB-00-289	Εύχρηστος Οδηγός για το... FrontPage 2000	180	4.200
EB-00-271	FrontPage 98	133	3.500
EB-00-283	Internet Explorer 5	208	3.800
EB-00-231	Τα πάντα γύρω από το Usenet	106	3.500
EB-00-205	Τα μυστικά του FTP	105	3.500
EB-00-199	Οδηγός για IRC	121	3.500
EB-00-219	World Wide Web Directory	508	9.900
EB-00-218	web.guide	308	6.800
EB-00-204	Surfing στο Internet	364	4.200
EB-00-200	Αναζήτηση πληροφοριών μέσω του World Wide Web	106	3.500
EB-00-180	Ταξιδεύοντας στο Internet	640	9.900
EB-00-161	Internet έξυπνα τρυκ	339	5.200
EB-00-281	Η σκοτεινή πλευρά του Internet	313	5.200
EB-00-280	Εισαγωγή στο Internet	420	6.900
EB-00-260	Intranets	360	6.200
	Λειτουργικά Συστήματα		
EB-00-297	Windows 2000 Professional	496	6.800
EB-00-279	Windows 98 Μυστικά και λύσεις	166	4.200
EB-00-273	Μάθετε τα Windows 98... σε μια εβδομάδα!	244	4.200
EB-00-243	Η Βίβλος των Windows 95	715	9.300
EB-00-234	Μαγικά κόλπα με τα Windows 95	428	6.200
EB-00-194	Μάθετε τα Windows 95... σε μια εβδομάδα!	141	4.200
EB-00-193	Windows 95	349	4.200
EB-00-084	Windows NT	441	4.200
EB-00-150	Unix	836	9.900
EB-00-093	Εκμάθηση του λειτουργικού συστήματος Unix	127	3.500
EB-00-202	Unix για χρήστες του Internet	151	4.200
	Εφαρμογές		
EB-00-296	Αναλυτικός οδηγός για το... Office 2000	800	9.900
EB-00-252	Microsoft Office 97	406	5.200
EB-00-293	Αναλυτικός οδηγός για το... Word 2000	576	6.800
EB-00-258	Word 97 στην πράξη	512	6.200
EB-00-248	Δυναμικές λύσεις με το Word 97	302	4.800
EB-00-238	Δυναμικές λύσεις με το Word 7	198	4.200
EB-00-236	Μάθετε το Word 7... σε μια εβδομάδα!	292	4.200
EB-00-249	Microsoft Excel 97	239	4.800
EB-00-255	Microsoft Access 97	253	6.200
EB-00-290	Εύχρηστος Οδηγός για το... PowerPoint 2000	234	4.200
EB-00-298	AutoCAD 2000	448	
EB-00-264	AutoCAD 14 για Windows	380	6.800
EB-00-292	Εύχρηστος Οδηγός για το... PhotoDraw 2000	190	4.200
EB-00-300	3D Studio MAX 3	416	
EB-00-277	3D Studio MAX 2.5	630	9.900
EB-00-299	CorelDRAW 9	416	
EB-00-270	Μάθετε το CorelDRAW! 8... σε μια εβδομάδα!	361	5.200
EB-00-269	CorelDRAW 8 - Πλήρης οδηγός	573	9.300
EB-00-265	Lightwave	110	3.500
EB-00-216	Ο μαγικός κόσμος των multimedia	171	5.800
EB-00-100	Γνωριμία με τα Multimedia	176	4.200
EB-00-165	Multimedia στη στιγμή!	395	6.800
	Προγραμματισμός		
EB-00-268	Προγραμματίστε σε Java & JavaScript	357	5.700
EB-00-244	Προγραμματίστε με τη Visual Basic 4	599	7.900
EB-00-241	Τεχνικές για την ανάλυση και σχεδίαση συστημάτων	214	5.200
EB-00-240	SQL Structured Query Language	227	5.800
EB-00-237	Η HTML στην πράξη	378	6.800
EB-00-217	Προγραμματίστε σε HTML	125	3.500
	Γενικά		
EB-00-286	Τα μυστικά του Power User	325	5.800
EB-00-263	Προσωπικοί υπολογιστές: Τα πρώτα σας βήματα	374	6.200
EB-00-235	Modems από το Α ως το Ω	144	3.500
EB-00-155	Το πρώτο σας CD-ROM drive	247	6.800
EB-00-225	Το μεγάλο βιβλίο του Macintosh	411	6.200
EB-00-209	Μικρό λεξικό Πληροφορικής	105	3.500

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛΙΔΕΣ	ΤΙΜΗ

Ο Ι Κ Ο Ν Ο Μ Ι Α

Management

ΕΒ-00-282	Ο γυμνός manager	342	5.200
ΕΒ-00-198	Manager για πρώτη φορά	147	3.100
ΕΒ-00-272	Ιησούς Χριστός Γενικός Διευθυντής	280	4.600
ΕΒ-00-212	Management ολικής ποιότητας	271	5.200
ΕΒ-00-108	Επιτυχημένη διαχείριση ολικής ποιότητας... σε μια εβδομάδα!	104	3.100
ΕΒ-00-223	Επιτυχημένος ηγέτης... σε μια εβδομάδα!	104	3.100
ΕΒ-00-211	Επιτυχημένες επαγγελματικές αγορές... σε μια εβδομάδα!	104	3.100
ΕΒ-00-121	Επιτυχημένη συνέντευξη... σε μια εβδομάδα!	104	3.100
ΕΒ-00-157	Επιτυχημένη αξιολόγηση προσωπικού... σε μια εβδομάδα!	88	3.100
ΕΒ-00-207	Επιτυχημένη εκπαίδευση προσωπικού... σε μια εβδομάδα!	112	3.100
ΕΒ-00-087	Επιτυχημένη διαχείριση χρόνου... σε μια εβδομάδα!	112	3.100
ΕΒ-00-203	Επιτυχημένη μηχανοργάνωση γραφείου... σε μια εβδομάδα!	104	3.100
ΕΒ-00-099	Επιτυχημένη σύνταξη επαγγελματικών κειμένων... σε μια εβδομάδα!	95	3.100
ΕΒ-00-227	Επιτυχημένη πολιτική κινήτρων... σε μια εβδομάδα!	104	3.100
ΕΒ-00-090	Επιτυχημένη αντιμετώπιση του stress... σε μια εβδομάδα!	112	3.100
ΕΒ-00-147	Επιτυχημένες διαπραγματεύσεις... σε μια εβδομάδα!	104	3.100
ΕΒ-00-166	Επιτυχημένο Project Management... σε μια εβδομάδα!	112	3.100
ΕΒ-00-159	Επιτυχημένες συσκέψεις... σε μια εβδομάδα!	96	3.100
ΕΒ-00-206	Συντονίστε μια σύσκεψη με επιτυχία!	95	3.100
ΕΒ-00-210	Κρατήστε πρακτικά και σημειώσεις	118	3.100
ΕΒ-00-152	Project «Νώε»	253	4.600
ΕΒ-00-229	Η τέχνη του ανταγωνισμού	158	4.600
ΕΒ-00-192	Αξιοποιήστε τις ικανότητές σας	185	4.600
ΕΒ-00-125	Εισαγωγή στη στρατηγική επιχειρήσεων	23	4.600
ΕΒ-00-114	Επιχειρηματικά πλάνα	111	3.100

Marketing

ΕΒ-00-278	Κερδίστε τις εντυπώσεις στον επαγγελματικό χώρο	166	3.500
ΕΒ-00-274	Διαφήμιση για όλους	292	5.200
ΕΒ-00-250	Διαφήμιση: Από τη θεωρία στην πράξη	238	5.200
ΕΒ-00-102	Marketing σε περίοδο κρίσης	234	4.600
ΕΒ-00-135	Επιτυχημένο marketing... σε μια εβδομάδα!	82	3.100
ΕΒ-00-134	Επιτυχημένες δημόσιες σχέσεις... σε μια εβδομάδα!	95	3.100
ΕΒ-00-071	Επιτυχημένη έρευνα αγοράς... σε μια εβδομάδα!	112	3.100
ΕΒ-00-132	Επιτυχημένες σχέσεις με τα media	221	4.600

Πωλήσεις

ΕΒ-00-245	180 Μυστικά για επιτυχημένες πωλήσεις	254	4.600
ΕΒ-00-116	Επιτυχημένες πωλήσεις... σε μια εβδομάδα!	104	3.100
ΕΒ-00-197	Επιτυχημένη παρουσίαση... σε μια εβδομάδα!	104	3.100
ΕΒ-00-167	Ετοιμες απαντήσεις σε... αντιρρήσεις πελατών	119	3.100
ΕΒ-00-110	Δημιουργία πελατών	197	4.600
ΕΒ-00-010	Η στρατηγική του Direct Mail	232	4.600

Γενικά

ΕΒ-00-267	Επενδυτικές επιλογές του μέσου Έλληνα	195	4.600
ΕΒ-00-111	Χρηματοοικονομική διαχείριση	302	5.200
ΕΒ-00-173	Βασικά οικονομικά	272	5.200
ΕΒ-00-120	Οικονομικά για μη οικονομικούς διευθυντές... σε μια εβδομάδα!	96	3.100
ΕΒ-00-168	Επιτυχημένος προϋπολογισμός... σε μια εβδομάδα!	104	3.100
ΕΒ-00-115	Οδηγός για τον έλεγχο της ταμειακής ροής	90	3.500
ΕΒ-00-201	Πρόγραμμα μεγιστοποίησης κέρδους	185	4.600
ΕΒ-00-261	Αναζήτηση εργασίας με τη μέθοδο Andrade	254	4.600
ΕΒ-00-226	Ελληνικός τουρισμός: Μύθοι & πραγματικότητα	200	4.800
ΕΒ-00-196	Οικονομική παρωδία	343	5.200

Λ Ο Γ Ο Τ Ε Χ Ν Ι Α

ΕΒ-00-275	Tigana (α' τόμος)	442	4.800
ΕΒ-00-276	Tigana (β' τόμος)	312	4.200
ΕΒ-00-284	Ένα τραγούδι για την Αρμπόν (α' τόμος)	312	4.200
ΕΒ-00-285	Ένα τραγούδι για την Αρμπόν (β' τόμος)	316	4.200

S O F T W A R E

ΔΒ-00-019	Η Ακρόπολη των Αθηνών (CD-ROM)		9.000
ΔΒ-00-021	Η μαγεία του σινεμά (CD-ROM)		9.000
ΔΒ-00-022	Τα ελληνικά νησιά (CD-ROM)		9.000
ΔΒ-00-023	Το ελληνικό μπάσκετ (CD-ROM)		12.000



TOP TEN

ΨΗΦΙΣΤΕ ΤΑ ΑΓΑΠΗΜΕΝΑ ΣΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ!

Το "PC Master" σας καλεί να διαμορφώσετε το TOP TEN των αγαπημένων σας παιχνιδιών, που θα δημοσιεύεται στην αντίστοιχη στήλη του περιοδικού. Περιμένουμε και τη δική σας συμμετοχή!

Τα τρία παιχνίδια που παίζω περισσότερο αυτόν τον καιρό, ανεξάρτητα από την ημερομηνία κυκλοφορίας τους, είναι τα ακόλουθα (κατά σειρά αξιολόγησης):

1. ....
2. ....
3. ....

ΟΝΟΜ/ΜΟ:..............................

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:.............................. ΠΟΛΗ:.............................. Τ.Κ.:..............................

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ:.............................. ΗΛΙΚΙΑ:..............................

Προς: PC MASTER, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΤΕ ΤΩΡΑ ΤΑ ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΣΑΣ ΛΕΙΠΟΥΝ!







ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΕΧΟΥΝ ΕΞΑΝΤΛΗΘΕΙ:

1, 2, 3, 4, 5, 26, 32, 37, 39, 43, 44, 45, 47, 49, 50, 51, 52, 53, 68, 69, 74, 75, 76, 79, 80

Συμπληρώστε το δελτίο με τα στοιχεία σας και στείλτε το μέσω fax στη γραμμή 9242219 ή μέσω ΕΛΤΑ στη διεύθυνση: PC MASTER/Τμήμα κυκλοφορίας, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.

Τα τεύχη θα σας παραδοθούν το συντομότερο.

ΔΕΛΤΙΟ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΤΕΥΧΩΝ

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ .... ΗΛΙΚΙΑ..............................

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ.............................. ΠΕΡΙΟΧΗ .... Τ.Κ..............................

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ.............................. ΤΗΛΕΦΩΝΟ..............................

ΗΜΕΡ/ΝΙΑ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ .... ΥΠΟΓΡΑΦΗ ....

❑ Απέστειλα ταχυδρομική επιταγή Νο.............................. ❑ Θα πληρώσω με αντικαταβολή μόλις παραλάβω το τεύχος

ΤΙΜΗ ΕΚΑΣΤΟΥ ΤΕΥΧΟΥΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ "PC MASTER" 1.700 δρχ. ΕΠΙΘΥΜΩ να μου αποστείλετε το/α τεύχος/η με τα εξής στοιχεία:

ΑΡΙΘ. ΤΕΥΧΟΥΣ	ΜΗΝΑΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΕΤΟΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΑΝΤΙΤΥΠΑ	ΚΟΣΤΟΣ

ΣΥΝΟΛΟ δρχ..............................

ΔΕΛΤΙΟ ΚΑΤΑΧΩΡΙΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Το περιοδικό "PC Master" σας δίνει τώρα τη δυνατότητα να καταχωρίσετε την αγγελία σας στην ειδική στήλη αγγελιών αναγνωστών.

Γράψτε την αγγελία σας στον πίνακα που ακολουθεί με ευανάγνωστα γράμματα (μέχρι 15 λέξεις). Σε κάθε τετράγωνο αντιστοιχεί ένα γράμμα. Μεταξύ δύο λέξεων αφήνετε ένα κενό τετράγωνο. Γράφετε με πεζά (μικρά γράμματα), χρησιμοποιώντας κεφαλαία μόνο για λέξεις που θέλετε να ξεχωρίζουν. Στείλτε την αγγελία σας **μέσω fax στη γραμμή 9216847 ή ταχυδρομήστε την στη διεύθυνση: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Στήλη Αγγελιών"**. Οι αγγελίες ιδιωτών δημοσιεύονται με σειρά προτεραιότητας και στην παρούσα φάση δωρεάν. Σημειώστε με x το τετράγωνο κατηγορίας στην οποία επιθυμείτε να δημοσιευθεί η αγγελία σας.

❑ Hardware ❑ Software ❑ Διάφορα

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ..............................

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... ΠΟΛΗ .... Τ.Κ ....

ΗΛΙΚΙΑ:.............................. ΤΗΛ.:.............................. E-MAIL ADDRESS:..............................